

E3 Online 专访高登大神！

E3EXPO 2013 99个E3游戏全面预览！

空地一体战 美元大战僵尸

大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第448期
08 月中
本期零售价：10元
邮发代号：082-726



电脑应用与娱乐的最佳选择



蓝劲夫饰风天逸

娜扎饰瑚月



官方商城

轩辕剑 陆

凤凌長空千載雲

剑的传说，再起风云

8月9日震撼发售

3D玄幻史诗RPG单机大作

Issue 448



本期随刊附赠

《轩辕剑陆：凤凌长空千载云》

《大众软件》特别收藏版游戏安装光盘DVD×2（非卖品）

光盘激活说明见本期第153页



本期随刊附赠

《星际争霸II：虫群之心》

游戏安装光盘DVD（非卖品）

光盘激活说明见本期第153页

或本期附赠新手卡

www.popsoft.com.cn

ISSN 1007-0060



X6.CHANGYOU.COM








修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM



P14

POPSOFT@E3EXPO

E3已经结束一个多月，媒体上的唇枪舌战基本已经偃旗息鼓，大家终于又开始埋头干实事，为着年底的首发开始拼命赶工。PS4和Xbox One相约在这个冬季，新一代的主机大战已经是剑拔弩张。家用主机产业走过了整整30年，正好是到了河东河西交接的关口，这个产业正面临着前所未有的挑战



P80

E3 Online

2013年是世代交接的一年，可能在很多人的印象里，主机更新换代与网游关系不大，但这只是曾经，如今时过境迁，主机空前注重网络体验，不仅传统网游层出不群，单机和网络之间的界限也在变得模糊，一如本届E3上几款风光无限的作品：《巡回执法组》《泰坦降临》……

本期目录

晶合通讯

专题企划

在线争锋

@极限竞技



P108

空地一体战

从《空地一体战》我们能看到Eugen Systems试图在保证游戏性的基础上，努力还原真实战场的决心。综合来说，这依然是今年策略游戏爱好者最不容错过的作品

大众软件旬刊
2013年08月中
总第448期

深度游戏



P123

美元大战僵尸

在上架之前，游戏大致什么样，玩家完全不知道，等到玩到游戏才恍然大悟——怪不得官方对游戏内容三缄其口，完全是不敢公布吧！和这款“真实内购”一样，PvZ2的内容如果提前披露，多半会引起玩家口诛笔伐，对游戏造成不利的舆论，谁让这款游戏是“美元大战僵尸”呢？



"独立游戏的风潮在PS4上会加速发展。"

PS4首席架构师Mark Cerny在Develop大会上的采访中说，PS4让索尼终于拥有了一个推进独立游戏产业发展的商业体系和技术架构。



"本世代主机版《看门狗》的游戏机制不会有缩水。"

育碧在博客中表示，本世代版《看门狗》或许在同屏人数等方面会有所缩减，但游戏的整体体验与次世代高清版是完全一致的。



"GTA5并不会对PS4和Xbox One的销售带来负面影响。"

游戏产业研究分析组织EEDAR的研究员Jesse Divnich对GI.biz说，GTA5也很难盖过PS4和Xbox One庞大的购买需求和关注度。



"独立游戏开发者是我们这个时代游戏界中的斯蒂芬·斯皮尔伯格们。"

SCEA总裁Jack Tretton在与CNN财经频道的访谈中说，那个只有几家巨人企业垄断顶级游戏开发的时代已经过去了，独立游戏开发者和小型工作室如同斯皮尔伯格一样带来了天才的创意，用几人甚至一人的团队、很少的预算就能带来令人惊叹的作品。



"任天堂的一个全新作品让我目前很忙。我们还是明年春天见分晓吧。"

宫本茂在《Fami通》的采访中表示，在指导完《路易吉的鬼屋2》之后他一直忙于公司的一个全新系列项目中，或许在今年末到明年春天的包括《马里奥赛车8》在内的一批任天堂第一方作品发售之后，这个神秘新项目就会浮出水面。它会是Wii U的杀手锏作品吗？



稻船敬二接受《Fami通》采访时表示，本届E3充斥着续作和重复利用的游戏创意，很多只是在下一代发售的本世代标准游戏。



Oculus的CEO Brendan Iribe在Develop大会上的采访中表示，希望微软或索尼中能有一方也开始进行虚拟现实技术的研发。



微软Xbox事业部总裁Don Mattrick出走Zynga任CEO，Windows部门主管接替。

7月2日，E3结束不久后的微软传出震荡，互动娱乐事业群总裁，即Xbox部门主管Don Mattrick离开微软前往Zynga担任后者闲置已久的CEO职位，消息称这个决定早已做出，是微软内部重组进程的一部分，与Xbox One公布及E3期间的负面反应无关。7月11日，史蒂夫·巴尔默宣布原Windows部门女主管Julie Larson-Green接替Don的职位。



世嘉就THQ破产前的《英雄连2》预购款提起诉讼。

THQ破产前通过Steam获得的《英雄连2》超过130万美元的预购款似乎并未移交给世嘉，因此后者于7月10日就这笔款项提起诉讼。



玩家发起请愿，呼吁微软恢复Xbox One家庭分享功能。

微软在撤回Xbox One反二手机制的同时，也移除了家庭内共享游戏的功能，请愿网站Change.org上就有投票要求微软将其恢复。



PS4的数字发行游戏将可以在任何主机上下载和使用。

索尼高级开发工程师Neil Brown在Develop大会上的演讲中确认，玩家可以在任何一台PS4主机上查看、下载和使用他们购买的数字游戏。



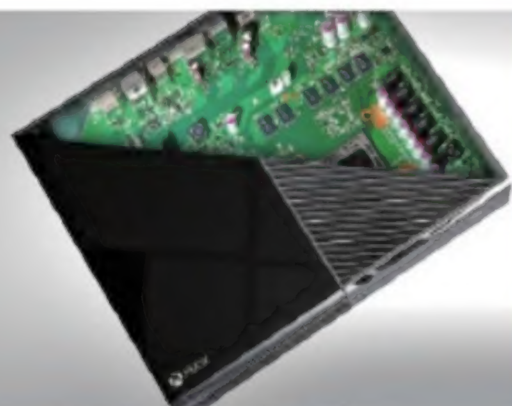
Rockstar分部招募资深程序员，疑似正为GTA5的PC版的移植开发做准备工作。

Rockstar利兹分部7月初贴出员工招聘公告，寻找资深程序员将“其最新的作品带到PC平台”，利兹分部此前负责了Rockstar最近一款游戏《马克斯·佩恩3》的PC版移植工作，因此这个招聘公告也令人联想这是否是为传说中的PC版GTA5做准备。



美剧《国土安全》和《真爱如血》的主角演员确认出演《杀戮地带——暗影低垂》。

热门美剧《国土安全》中CIA反恐中心副主任David Estes的扮演者David Harewood和在《真爱如血》中扮演Danielle的Jamie Gray Hyder将加入《杀戮地带——暗影低垂》饰演两位主要角色，这应该能有助于“杀戮地带”系列摆脱演出生硬配音蹩脚的不好名声。



微软的消费拓展总监Marques Lyons说，Xbox One内建的分享、视频通话和信息获取功能对小企业来说同样是非常优秀和实用的功能。



IDC研究员Lewid Ward在与GI.biz的访谈中表示，PS4和Xbox One最强烈的早期购买力并不来自很多人认为的美国。

Tech Analysis: Titanfall
Eurogamer.net/2013.7.6

我们不仅有60fps，还有……

《泰坦降临》的技术核心

从图形引擎技术的层面剖析本届E3最大放异彩的黑马作品，Infinity Ward的灵魂是否能带来又一个《使命召唤》式的60fps辉煌？


EUROGAMER.net

Tech Analysis: Titanfall

"Respawn initially chose the Source engine owing to the tech's excellent performance on PS3 -

没有人想到Respawn将成为微软阵营的最大亮点，但Respawn的确有资本成为新的FPS王者

下一代的射击游戏的初期典范，例如《命运》《杀戮地带——暗影低垂》《巡回执法组》仍然停留在30fps的底线上，很显然，更大的环境规模、更强的特效以及在线功能比流畅的帧数更吸引开发者。但60fps作品《使命召唤》的热卖让我们不能不正视这个因素的重要性。因此Respawn Entertainment为《泰坦降临》设立的一条基本规则，便是“60fps优先”。

从这个项目的起源中，我们发现了一个很让人惊奇的事实：在目前市场上的主流引擎中，Respawn出人意料地选择了Valve的Source引擎，这其中重要的原因，是Source引擎强大的开发套件免去了从底层建立一整套开发体系的麻烦，并且这个引擎拥有强大的网络服务支持、低延迟控制、高度流水化的渲染管线、多核心兼容性以及非常出色的x86平台优化。

在与Polygon的访谈中，Respawn的软件工程师Richard Baker说他们最初选择Source的一个重要原因是它是“一款已经在PS3这个本世代风险最大的平台上证明过自己的成功引擎”，证明便是《传送门2》在PS3上的出色表现。在更迭到Xbox One之后，大量的底层代码被改写，以适应将单人剧情渗透入多人模式的新设计，并更好地利用微软的云计算能力。

《泰坦降临》在E3上的预告片和试玩很好地体现了它极为优秀的关卡设计，人类机甲控制员、AI角色、巨大的泰坦机甲与动态和层次丰富的场景塑造出了一个冲击力十足的战场氛围，加上利用了Xbox One的独立服务器，《泰坦陨落》的多人对战流畅而极具快感。

但Xbox One的云计算能力到底能带来多少帮助，仍然是一个谜。Respawn称游戏在30万台微软云计算服务器的支持下，AI和物理效果会有长足的提升，但在另一个工作室负责开发的Xbox 360版上这些特性又能保留多少，未来的PC版呢？

例如在E3上的这个展示中，众多的CPU玩家代表的是AI元素，一台独立的主机就可以完成这些运算，而目前看来物理要素在《泰坦降临》中并不会起到太明显的作用，没有我们在《战地4》或《巡回执法组》中看到的那种生动的动态物理效果，但即便如此，我们也可以看出，《泰坦降临》是Infinity Ward那种极具风格化的《现代战争》画风，加上了更大的规模和Source引擎带来的更丰富的色彩。

2014年春的发售日说明《泰坦降临》的基本游戏框架已经完成了，在细节和美工上它已经体现出了一个王者的气势，例如演示的地图上，不论是建筑物的废墟还是室内室外的光线交换都呈现出了丰富的细节，多样化的色彩让整个地图浑然一体，考虑到Source引擎上一次在主机上工作，是描绘《传送门2》那冰冷而简单的世界环境，Respawn对这款引擎的挖掘和深入运用是值得钦佩的。P



《泰坦降临》作为Source引擎的游戏，让一票PS4/Xbox One新作情何以堪

机遇和挑战并存的时代

新世代的乱局

Knowledge: Develop 2013
EDGE/2013.7

随着下一代主机发售的钟声越来越近，许多开发者发现他们需要开始为这个产业面临的全新挑战寻找解决方案。



对开发者而言，新主机带来的性能和网络连接分享功能既是福音，也是挑战

随着下一代主机发售的钟声越来越近，许多开发者发现他们需要开始为这个产业面临的全新挑战寻找解决方案。在2013年的Develop大会——英国版的GDC——上，这方面的讨论成为了核心。

谈到下一代主机增强的运算性能时，Spry Fox工作室的程序员Andrew Fray评论道：“其实每一代都是这样，大家都知道PS2的Emotion Engine处理器，但背后远远不止这么简单，更强大的运算技能不直接等于更好的AI，我们的很多技术并不是线性指数式的，很多AI方面的挑战并不是真正意义上技术性的，而是策略性的。图形设计领域的伙计们得到的东西更多，因此虽然设计师可能会想要更好的AI和系统特性，但直接受众和商业投资人往往更乐于看到那些直观有效的东西，因为大家都看得到，‘使命召唤’的成功是建立在一个低成本低交互性的AI系统上的。”

“我们其实也可以做到。”他这样认为，“PS4最有趣的一点并不是更强的CPU，而是8GB的内存，这可以让我们有更多的能自我思考的单位在同屏存在。但玩家和开发者不一定需求更好的AI，这是个问题，也是个挑战。”

另一边，Ubisoft Reflections工作室（Ubisoft英国分部，曾开发“车手”系列，现为Ubisoft竞速游戏新作《法外之徒》的开发工作室）的Chris Jenner和Simon O'Connor讨论的主题则是在将游戏转移到新硬件上时所面对的程序挑战。这其中主要是将本世代游戏转移到次世代主机上，以及更强的运算性能和更灵活的硬件所提供的可能性。例如，育碧的《看门狗》在PS4和Xbox One等次世代主机上画面会更锐利和清晰，同屏人数和物件精度也都会提高，像这样的过程在育碧内部的很多工作室的很多作品上都正在进行着。

Microsoft的英国分部之一，Lift London的主管Lee Schuneman在他的主题演讲中讨论的则是下一代主机在游戏之外提供的功能。来自Rare的这位业界老将带领着一个为微软的云计算平台开发游戏的工作室，这家工作室有些特别，它与众多独立游戏开发者合作，为微软的云平台提供娱乐内容，而不是在其内部开发所有产品。



这家工作室为Xbox One提供超越主机本体之外的服务，在E3上并未提及太多，以至于需要在E3后的这个时候专门做推介和讲解。它是对微软在伦敦的另一家工作室、负责电视娱乐的Soho Productions的功能的补充，后者拿到了《芝麻街》和国家地理频道的版权。

在随后的Develop大会上，Supermassive Games的设计师Ollie Purkiss讨论了他们向免费游戏转换的过程，如何将游戏作为一项服务而不是商品来运营，如何在这项基础上建立起一个对自己对玩家都有益处的免费游戏模式。

“其实最大的惊奇之处是，要用免费游戏模式来抓住玩家们，你所拥有的时间和空间竟然如此之小。”他说。“在面对一个普通主机游戏时，因为玩家实际投入了情感和金钱，即便游戏的第一个小时需要他们等待一些载入时间，他们也能忍受，但免费游戏他们无需任何投入，实际上你只有非常短的时间来抓住他们，否则他们就会一去不回头。更糟糕的是，这个短暂的时间从他们决定尝试你的游戏的那一刻就开始了，这其中包括了宝贵的下载和读取等等过程所花费的时间。”

“不适当的免费游戏模式可能会让一个原本不错的游戏被一两个错误的决定抹杀。首先，游戏本身可能根本无法回本，可能在真正体现出潜力前就会被迫关门大吉。其次，它甚至可能都坚持不到成为好游戏的那一天，糟糕的盈利模式会直接抹杀掉原本可能会非常有趣的游戏体验，在这二者中寻找平衡非常困难，但一旦在考量之后做出的决定正确的话，你将很可能得到一个备受关注、欢迎和喜爱的成功作品，玩家会乐意在你的游戏上投入金钱和时间，在其中得到应得的回报、乐趣和游戏体验。”



“我本应该感激他们，但既然我们是竞争关系，我就很难说好话了。”

PS3大作《超凡双生》的女主角Ellen Page在Reddit的自由问答中似乎对《最后生还者》中女主角Ellie与她的外观相似并不开心。她说顽皮狗刻意“抄袭”了她的外观，虽然《最后生还者》的确因出色的演出和剧情受到了超高的赞誉，但鉴于她在为Quantic Dream的《超凡双生》担纲主演，她并不满意顽皮狗的这一行为。

索尼于E3上正式公布了PS4的造型和售价，新世代主机大战全面打响。

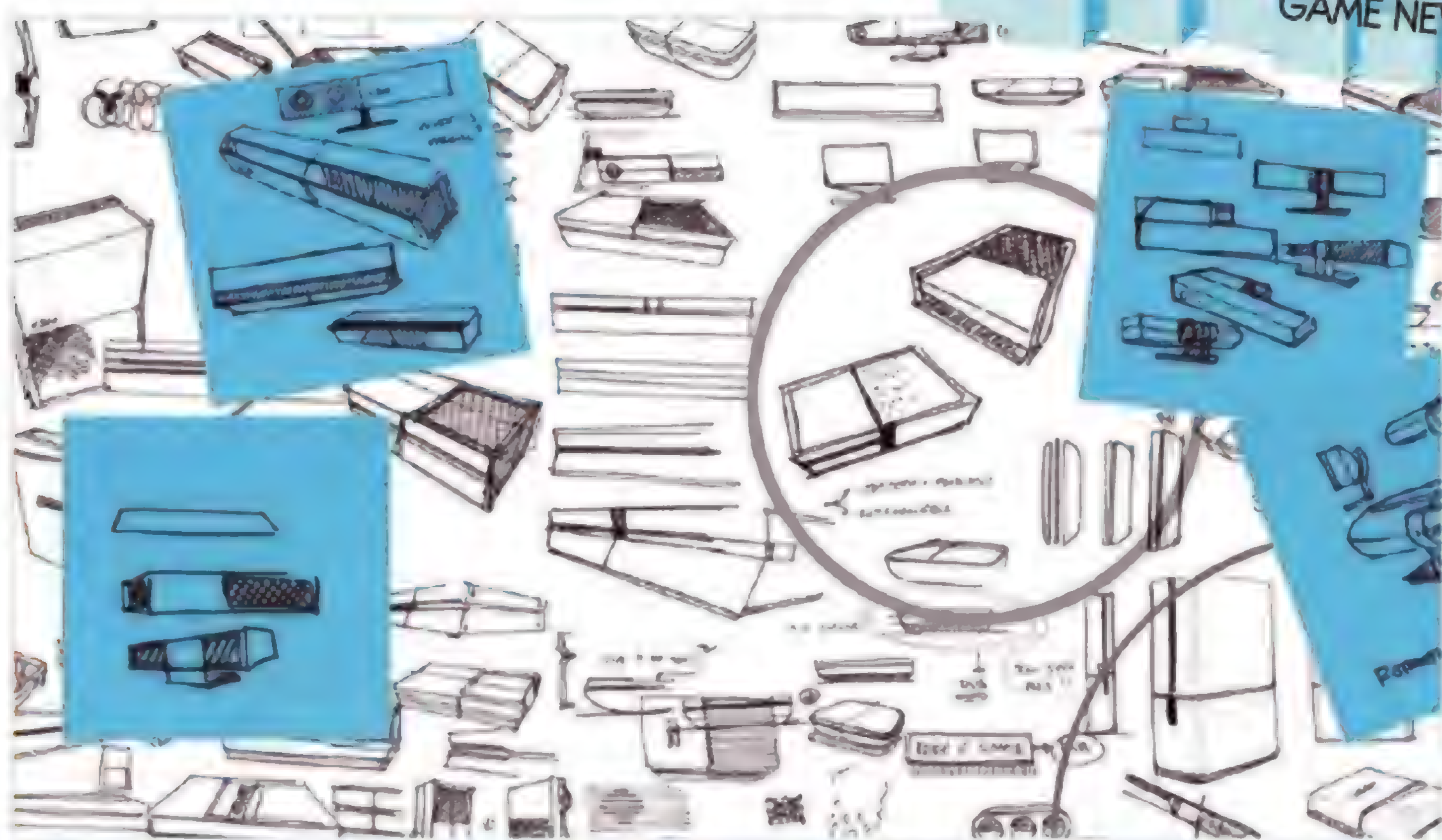
索尼在今年的E3展前发布会上正式公开了早先于2月21日公布的PlayStation 4主机的造型，新主机采用了斜角设计，酷似两台薄版PS2叠起来的造型，巧合的是和Xbox One一样，PS4也使用了两段色调的涂装设计和偏直线四方的风格，这种“撞衫”在游戏机史上可不多见。

虚拟现实眼镜Oculus Rift登陆《恶魔城——暗影之王2》

“恶魔城”新作总监Dave Cox在其Twitter上发出一张他自己戴着Oculus Rift测试《暗影之王2》的照片，作为目前虚拟现实设备方面技术和产品最为成熟的代表，从Kickstarter走出的Oculus Rift正得到越来越多的厂商与游戏支持。







微软在WPC2013上展出了千姿百态的Xbox One原型设计，大开眼界之余你对这些设计怎么看?

在今年的微软全球合作者大会（WPC）上，微软Xbox事业部门创意总监Carl Ledbetter在主题演讲中介绍了Xbox One设计过程中被放弃的若干个设计原型，这其中有圆形、椭圆、方砖、圆角等多种或奇葩或违和的设计，而在Xbox One的最终设计上，他们选择了简单而明快的四方风格。



MLG春季锦标赛落下帷幕，“美国”选手Polt夺得《星际争霸Ⅱ》冠军

6月30日北美职业电竞联盟MLG今年的第二站赛事春季锦标赛在加州阿纳海姆市会展中心落下帷幕，酷冷CMStorm赞助的旅美韩国著名《星际争霸Ⅱ》选手Polt夺得这个项目的冠军，证明自己无需韩国缜密的职业训练体系也能登上世界之巅。

特殊时刻的特殊E3，风味是否依旧？

E3 2013，新时代的风向标？

digmouse vs. Nemo

今年的E3反响不一，有些玩家甚至业界人士表示失望，也有不少人为新主机感到兴奋，置身于交替时代的这个E3，究竟代表什么？



digmouse
新主机，新技术，新梦想



Nemo
上一代主机太过强势，新一代仍需努力

又是一年E3，岁岁年年人不同，但蓝绿之战这个主题恐怕还将继续纷争下去



对一个普通玩家来说，E3是一场庙会，尽管你不能在这个庙会里对自己的钱包大开杀戒，但通常情况下至少这里会让你在年末真正大采购到来的时候心里有数。

今年的E3有些特殊，在新老交替风云变幻的今年，年末大战少了一些熟悉的面孔，所有人的目光集中在了PS4和Xbox One的大战上，更准确地说集中在两家主机游戏之外的很多地方，联机验证、反二手和多媒体功能抢走了不少风头，但这并不代表这个E3对更关注游戏本身的玩家来说毫无用处。

两大新主机的首发阵容已经有一些值得关注的作品，《极限竞速5》《杀戮地带——暗影低垂》卖相都相当不错，往近了说今年下半年到年末圣诞档期的大部分杀手级作品都已经在E3上亮相，《刺客信条Ⅳ》《战地4》《横行霸道Ⅴ》《超凡双生》等作品的实际登场都会再次坚定购买者的决心。

而在新主机这一方面，尽管它们都尚未发售，一些厂商已经通过自己的新作品展示了这个新的平台的潜力，Bungie、Ubisoft、Konami等在技术层面走在前列的厂商用《命运》《巡回执法组》《潜龙谍影Ⅴ》等作品早早地就让PS3和Xbox 360的现有作品黯然失色，这是2005年E3我们看到的Xbox 360和PS3的首批作品所做不到的，这其中固然有两台新主机接近PC的架构和近年PC平台的复苏发展带来的开发优势，但不论如何，我们可以肯定的是新世代会带来相当多的不一般的改变，在明年之后主力厂商更多地转移到PS4和Xbox One之后，随着对技术特性和开发套件的熟练掌握，那时我们会看到更多的震撼人心的作品，今年的E3仅仅是一个开始和对未来的预示，市场和技术体系的成熟，让我们对这个未来更有把握和信心。

2005年的上一次主机换代的确给业界带来了不少新东西，Xbox 360的图像性能胜过了当时PC的最强显卡，也促使开发商彻底转向DirectX 9.0c环境，今年两台新主机的兴奋度就要差很多。

PS4和Xbox One都是上网本CPU和中低端显卡组装而成的产品，虽然主机相对封闭的环境可以提高一些实际表现，但不论如何，二者的性能与目前最强的PC没有可比性。因为新主机初期装机量不大，大部分开发商都采取了脚踏两只船的策略，同时推出新老平台版本，这也导致新主机版本的画面优势有限。

独占作品方面，Xbox One的“光环”新作要等到2014年，首发作品被人看好的只有《极限竞速5》，PS3年末有《超凡双生》《GT赛车6》等大作，PS4只剩一个孤零零的《杀戮地带——暗影低垂》，从明年开始，索尼旗下的公司会全面转向PS4，但目前他们还拿不出太多作品，现在谈这些尚早。实际上，虽然PS3和Xbox 360扛了七八年才等到继任者，那些技术领先的公司不会因为新主机没登场就放慢进步的脚步，Crytek和DICE等公司早在2011年就推出了为下一代准备的新引擎，看过了那年因强劲的画面表现大放异彩的《孤岛危机2》和《战地3》的表现，再看看今天的《罗马之子》和《战地4》，感受到的进步自然就小了。

当然，之前DX11在PC上更多是点缀，没有释放出全部能量，主机换代后，开发商有希望真正发挥出DX11的优势，但这一切的前提是PS3和Xbox 360的地位被PS4和Xbox One取代。各大第三方承诺明年依然会对这两大老主机提供大作支持，想要看到新主机成为主流，至少要等到2015年，在这之前，玩家只能接受一个新老并存的过渡时代。

半神巫妖
半神巫妖
潜心研究欧美RPG理论

知道得太多，有时也需要沉静

寻回Inner Peace

我们玩游戏，无论是寻求挑战、刺激还是像我一样寻求一道进入虚拟世界的大门，都该抱有一种最起码的尊重。

这几天掰着手指头数了数，发现自己玩游戏近乎20年了，几年后估计算上脚趾头也数不过来了，回首看看颇有一种沧海桑田的感觉。

20年前，我用着Windows 3.1，忍受着打个喷嚏都有可能蓝屏的386，一个不经意进入了当时画质近乎马赛克的游戏世界。

那是1993年前后，欧美游戏业在波澜不惊地发展着，而中国却还处于一片平静之中。几年后才会问世的《仙剑奇侠传》当时估计还是一篇策划文案，让中国网吧从此火爆起来的《命令与征服》估计连策划文案还都没开始写。

但那个时候，躲避着家长的目光玩个游戏的感觉却始终无法忘怀，不是因为所谓“得不到是最好的”，而是因为那时的游戏有着一种现在游戏中越来越少见的魔力。

这个魔力，就是一种能让我静下心来进入一个虚拟世界的力量。

我最早对游戏的定义——其实也是我一贯以来的定义——就是能够让我暂时“逃离“现实世界，进入到一个虚拟世界中去体验不同的人生。听起来这很像角色扮演游戏的定义，但是实际上大部分类型的游戏都可以做到这一点，只不过角色扮演更为直观一些：这可能就是我为什么最喜欢这个游戏类型的缘故吧。

在当时，无论是单机还是网游，我都能在其中寻找到这股魔力：《命令与征服》让我体会到了扮演指挥官的乐趣，《网络创世纪》则第一次让我感到与真人在同一个虚拟世界里交互的美妙。

但奇怪的是，到了如今，这个游戏业发展成了这个动辄进出几亿美金的大产业的时代，这股魔力却越来越趋向于消失了——我越来越难以投入到一款游戏中去，也越来越难以将自己代入进去，浮躁地只想迅速通关，然后急急忙忙去寻找下一款游戏，周而复始。

一开始，我试图将原因归结于自己年龄的增大，因为年龄的增大确实容易让我们失去“逃离”现实的动力以及能力。但每当我玩一些冷门游戏的时候，我又突然寻回了这股魔力。

看来问题并不全在我身上。

当时的我，要花好几十块钱——在今天恰好是一部正版国产游戏的价钱——才能买一张游戏盘。然后拿回家装上大半个小时进入游戏，面对着复杂的游戏系统以及大片大片的剧情介绍手足无措起来。

那时没有游戏刚出2小时就有全程图文攻略放出来的单机游戏网站，并且还有着一群看到我要退盘就骂骂咧咧的卖盘大娘。于是为了不浪费我辛苦攒下的几十块钱，我只得硬着头皮自己研究游戏系统，有时还要查字典才知道游戏到底讲了什么。

玩个角色扮演吧，经常性的“团灭”大半天才走出第一个村庄；玩个即时战略吧，早晨装的游戏然后发现连半个关卡都打不过去就已经天黑了；玩个动作游戏吧，键盘按键都按掉了也没办法跳过一个机关……



但是一旦不团灭、过关以及跳过机关之后，那种酣畅淋漓的感觉却让我永远记住了这些游戏。那时的游戏仿佛从不知道什么叫“人性化”，该难为玩家的地方绝不放松，并且能不给玩家提示的地方绝不给提示。但恰恰就是这种理念，让我解决难题时的投入及解决后的成就感达到了顶峰。

但在有了互联网的今天，一个对话中选哪个能泡到NPC都会有攻略放到网上，一个搜索就能知道整部游戏到底讲了什么，甚至结局通关动画的公布比你安装游戏的速度都要快。

玩家再也不会把游戏当做一道进入虚拟世界的大门了，那种打开这道大门后对未知世界的新奇感以及步步惊心的刺激感也自然就随之消失了。现在的游戏对玩家来说就是一个产品，一个从里到外都无比熟悉的产品，它是怎么做的、怎么玩才正确或者游戏中会遇到什么都不再是秘密。

游戏被称作“第九艺术”，但是却抛弃了艺术该有的神秘感：没有一个电影评论网站会在《第六感》公映还没结束时就写上“布鲁斯·威利斯自己就是个鬼”，如果真要这样，那么讲究影片结尾戏剧性转折的奈特·沙马兰以后就别再拍电影了。

我们不能指责游戏网站做游戏攻略、游戏修改器等等，也许我们还是应该从自己找原因。我们玩游戏，无论是寻求挑战、刺激还是像我一样寻求一道进入虚拟世界的大门，都该抱有一种最起码的尊重，如果你当它是另外一个世界，那么就该正视和面对它该有的神秘。

也许如此，我们才会找到已经失去的游戏的最基本乐趣。

我打算在玩下一款游戏时，关闭互联网，像20年前一样抱着尊敬的态度、困难的觉悟去面对它。也许那时，游戏才会回报给我已经失去许久的酣畅淋漓。

也只有如此，我才能真正寻回属于自己的Inner Peace。P



5158
要把一辈子搭进去的AKB48脑残粉

若还有永远不变的爱的话

时代的风太过强劲

即便不再反抗却也要怀怀旧，感叹下今天的一切多么世风日下、人心不古。无奈时代的风总是那么强劲，绝不会让你轻易停留。

在数月前刊发的那篇AKB-48专题里，我在结尾处就前田敦子毕业、整个团体走入第二章做了些许展望。

6月8日结束的第五回总选举，其成员排位结果便可视为AKB48进入第二章、说白了就是进入顶峰期后所进行的第一次新老交替的一份答卷。进入2013年，AKB48残存的前三期生脱离团队的速度也在明显加快，年龄在20岁以上的成员同样也是逐步或主动或被动地被代谢掉，给更年轻的成员让出位置。河西智美、篠田麻里子、板野友美、秋元才加等元老核心成员纷纷毕业，而总选举的排位也是动摇了原本稳固的神七格局，高桥南和小岛阳菜被挤出前七，松井珠理奈、松井玲奈首次进入前七。与此相反，其他年轻成员在整体排位上的大幅度提升显示出了次世代上位的强烈意愿。

至于指原莉乃出人意料地战胜大岛优子并拿下历史最高的15万票，或许有些意外，从彻底跨过“前田敦子VS大岛优子”这个遗留的高墙的角度来看，就算以搞笑艺人为形象的她成为AKB48的Center角色这个感觉异常诡异，但对从后辈超越前辈、尤其是超越各方面的优势都非常明显、一直给追赶者留下这么一个几乎无可逾越的天堑的大岛优子来说，有这样一个人出现，不管她是谁，都给未来赋予了更多的可能性。

AKB48作为一个东瀛历史上罕见的艺人社会符号，对当今的日本社会有着夸张的控制力和影响力，总选举街头媒体调查时期关注度完全碾压国会选举（68%对32%），富士电视台进行了4个多小时的直播，大分市市长为了支持他们的旅游代言人指原莉乃还亲自组织了市民集会应援。

在我们这边，新浪微博上刷了80多万条信息、总选举和指原莉乃都在热门话题排行榜的前列。而在容纳7万人的日产体育场，则聚集着全球700家媒体去现场报道。

这样一个位于顶峰之上的团体有着一个特别独特的成功元素，便是现实版的“美少女梦工厂”。

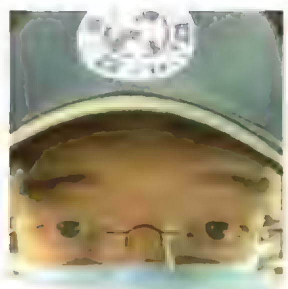
就算不像游戏那么功能强大，但跟随这些女孩儿一起成长起来的饭们，说实话从心里还是更希望能让那些自己认可、投入了大量感情的元老核心成员能更多一些时间一起享受顶峰的美好时光。必须得说，让他们接受那些年轻的陌生面孔，也绝对不是一件容易的事情。

随着越来越多骨干成员的离开，哀怨与不满的情绪不管是在日本还是在中国，都遍布于网络之中。但走上了顶点之后还天真地幻想着可以不做改变就维持现状，毫无疑问，是不会有好结果的。前三期生纷纷毕业、20岁以上的成员纷纷离开，一方面是为了追求自己的梦想，另一方面也是让AKB48的未来具有更多的可能性。何况AKB48的定位是一所艺人学校而不是艺能人的终点。不离开，不变化，一切就不会有未来。遥想几年前还傲视全球的日本游戏、轻松攫取大量财富的任天堂、毫无压力不停跳票的欧美大厂们，如今各自严峻的现实也都是现成可供参考和思考的好例子。

我们生活在这个世界上，最有趣同时也是最无奈的事情，或许便是看着这个时代不以自己的意志为转移地不断变化。可惜，一个人随着年龄的增长，确实就越来越难以跟上时代，即便不再反抗却也要怀怀旧，感叹下今天的一切多么世风日下、人心不古。无奈时代的风总是那么强劲，绝不会让你轻易停留。



下一次总选举的时候，合影中笑颜如花的少女们，还有多少会留下呢？



雪猹
活着真好，就是睡眠不够……

在这变化无常的时代里

已经无法独自前行

到了河东河西交接的关口，这个产业正面临着前所未有的挑战，任何一家厂商都已经无法独自前行。

E3已经结束一个多月，媒体上的唇枪舌战基本已经偃旗息鼓，大家终于又开始埋头干实事，为着年底的首发开始拼命赶工。PS4和Xbox One相约在这个冬季，新一代的主机大战已经是剑拔弩张，当然，我们也不能忘了被抬出场……不对，是早发售快一年的Wii U依然虎视眈眈。

这一代的主机大战（指PS3、Xbox 360和Wii这一代）持续的时间有点太久了，按照以往的规律一般是5年左右更新一次硬件，但这一代从2005年底发售的Xbox 360算起，已经整整高潮了8年。这8年怎么过来的咱就不细说了，但很明显的是虽然玩家们都玩得很High，只是在近两年还是让人觉得有些疲态，尤其是面对页游手游以及便携智能设备的连环冲击，已经开始有人在唱衰说电视游戏市场开始走下坡路，即将被取代云云。

但实际上是怎么样呢？古人云，数据是最好的打脸道具，我们还是用数据来打……不是，来说话。我们先看上一代，被认为是电视游戏的黄金时期，最辉煌最风光的PS2这一代，PS2的确是势如破竹，大卖超过1.5亿台，是有史以来卖得最多的家用主机，而它的竞争对手NGC和Xbox只可怜兮兮地卖出了2200万台和2500万台，另外在掌机市场，毫无敌手的任天堂的GBA继承其父GB的光辉业绩，也卖了8000多万台，但总体算下来，上一代家用主机市场的容量也就不到3亿台。

再看这一代，虽然PS3只卖了7800万台，但依靠体感的Wii疯卖了近1亿台，Xbox 360虽在最后关头被PS3追上，但也卖了7700万台，比Xbox翻了三番，掌机市场更是火爆到不行，NDS卖了超过1.5亿台，是有史以来卖得最多的掌机，首次参战的PSP成绩也相当不俗，成绩甚至超过了PS3，达到惊人的7900万台，几乎追上了上一代的GBA，最后总体算下来，这一代家用主机市场的容量接近5亿台。

两相比较，至少单就数字而言，被认为是黄金一代的PS2时代，远远不如被认为在走下坡路的PS3时代。从用户层面来说，PS3这一代在核心玩家并没有太多流失的情况下（与PS2销量相比PS3丢失的用户被Xbox 360和部分Wii用户补足），Wii又成功开辟出一大片蓝海市场的轻度玩家。同时，掌机市场迎来爆发性的增长，原本一直是任天堂唱独角戏，索尼的PSP搅局搅得非常之成功，成功打破了任天堂的垄断，而任天堂的NDS似乎并未受到PSP的任何威胁，轻轻松松卖出一个历史最好成绩。所以说，PS3这一代主机，才应该是电视游戏的黄金时期。



然而到了斗转星移的次世代，一切局面似乎变得又令人悲观起来。从掌机来说，3DS虽然销售情况还算可以，但比起前辈NDS那势如破竹的劲头略显疲态，而被索尼寄予厚望的PSV简直可以用惨不忍睹来形容，发售至今跌跌撞撞勉勉强强卖过了500万台，从近期软件阵容来看没有一款能扛起大旗。家用机方面目前只有Wii U率先发售，但刚刚过了300万台的成绩，离任天堂的预期目标相去甚远，更是不比当年Wii那横扫天下人挡杀人佛挡杀佛的王者之气，虽谈不上前景堪忧，但想重现Wii的无限风光怕是够呛。

今年E3上，微软和索尼两家几乎是不约而同地回归了本源，在发布会上闭口不谈机器硬件配置以及每秒能运算多少多边形这些虚头巴脑的文字游戏，扎扎实实的把重心放在了次世代主机的软件阵容上。这两场发布会可以说是近几年来干货最足的发布会，所有的内容都是为了展示次世代主机上可以玩到的游戏，这对玩家来说无疑是利好的消息。

而关于两家对待二手游戏的不同态度成为俩家交锋的核心战场。微软意图改进传统的销售方式，力推数字化进程，并严格管控二手游戏交易，但同时在家庭共享和在线内容方面做出了勇敢的迈步。而之前曾在PSP Go上吃够苦头的索尼却不敢在数字化上有任何冒进，在二手游戏方面则彻底对玩家举手投降，最终公布PS4首发399美元的售价比Xbox One的499美元足足少了100美元，几乎是给对手的会心一击。

最终，微软面对媒体和玩家的强大压力也不得不放弃了自己的坚持，宣布在线和二手游戏政策一切照旧，只是为了让Xbox One能更加容易被玩家所接受。然而此举亦被认为是微软的背信弃义，表面上看是讨好了玩家，实际上是家用主机发展历史上的一次退步。本来微软为玩家描绘了次世代主机娱乐产业的宏伟蓝图：数字化下载、家庭金会员共享、更为便利和丰富的在线服务……这一切再也不复存在，PS4和Xbox One看起来仅仅是上一代主机的简单升级，未有任何实质性上的变化。

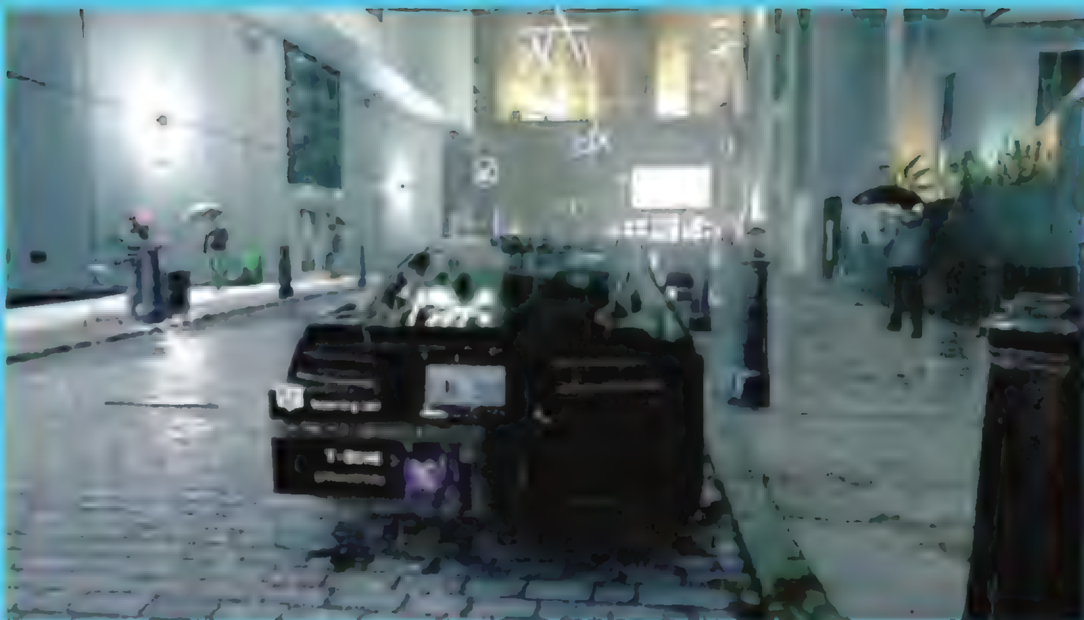
从1983年FC红白机发售至今，家用主机产业走过了整整30年，正好是到了河东河西交接的关口，这个产业正面临着前所未有的挑战，任何一家厂商都已经无法独自前行。P

POPSOFT @E3EXPO

策划/本刊编辑部 执笔/digmouse、防弹手柄、攻城学院兔老师、Hjpotter、Jokery、科曼奇复兴计划、罗萨、MerlinPinkst、Nemo、Oracle、S.I.R、死星战将、SoloZ_cn、SUNNY

迈向次世代

PS4和Xbox One的E3对决是一个历史性的时刻，中旬刊的E3专题亦将和读者们一起见证全新纪元的开端。在本期的E3新作专题之后，我们将在下期中旬刊对次世代软硬件做详尽分析



虽然没有育碧的另一款游戏《巡回执法组》那么惊艳，但本作的画面也已经非常出色了，E3演示中可以看到真实的风向和雨的效果，地上的叶子和垃圾会因雨变得潮湿，并且因为变得湿重而不会被风吹起来……



多人模式更带感，你的电子设备正在被入侵！

看门狗

Watch Dogs / ACT / Ubisoft Montreal / Ubisoft / PC/PS3/PS4/Wii U/X360/XOne / 2013.11.19

育碧软件的次世代全平台作品《看门狗》一公布就获得高度关注，是最被看好的次世代游戏之一。在本作中，主角Aiden Pearce通过黑客技术几乎能掌控整个芝加哥，手机和城市中的各种电子产品就是他最好的武器。

E3的试玩视频从一个监控摄像头开始，数字化感觉强烈，有些类似“刺客信条”的风格。摄像头是Aiden观察人们生活和周围环境的方式之一，我们看到雨夜下的芝加哥灯火辉煌，雨点落在地面上可见晶莹的水花，没有带伞的行人仓皇奔跑，只有站街女若无其事地向路人示意以招揽生意，这些细节上的刻画都让游戏的世界显得极为真实。驾驶着豪华轿车的Aiden被警察发现后需要快速离开侦察范围，这一段追逐戏与其它GTA类游戏差不多，但是更为复杂一些。在摆脱小地图中的红点后，警示值从红色变为黄色，还需要将车驶进一个安全且黑暗的区域，比如用黑客技术打开已关闭的工厂的厂房，暂时将灯光完全熄灭，才能彻底将警示值变为正常。不慎被警察抓到时，切勿展开正面交锋——假意投降，实则利用手机迅速骇掉电力系统，陷入黑暗的警察们会因失去目标变得迟钝，这时再用“子弹时间”将他们逐个击毙。

接下来的一段动画展示了潜行方面的内容，Aiden骇掉监控以观察警卫的路线，并借助障碍物躲避警卫的视线，看起来并不是很难，毕竟这不是“细胞分裂”。实在看某个家伙不爽也可以从后方解决掉他，但制作人声称这么做有一定风险。

得益于本作公布后良好的外界反响，育碧软件宣布为本作和今后的系列发展做出了长达10年的规划，未来这会是育碧历史上超越“刺客信条”的全新摇钱树吗？

> “在摆脱小地图中的红点后，警示值从红色变为黄色，还需要将车驶进一个安全且黑暗的区域

E3上除了预告片，EA并没有透露太多关于新《镜之边缘》的特性，比如玩家比较关心的多人游戏模式。目前我们得到的消息是游戏还在制作中，并且不会登陆本世代主机。我们也衷心希望DICE在轰出来那么多3A级大作之后不要在这款游戏上“晚节不保”。因为虽然这款游戏的粉丝并不多，但是他们的忠诚度完全可以让之后EA的每场发布会都会出现“你们为啥把《镜之边缘》重制成垃圾？”这样的不和谐问题



镜之边缘

Mirror's Edge | FPS | EA Digital Illusions CE | Electronic Arts | PC/PS4/XOne | TBA

没有哪款游戏的粉丝会像《镜之边缘》的粉丝一样忠诚，忠诚到这个销量其实低得可怜的游戏每年都会被质问“说好的《镜之边缘2》呢”。如今，EA终于公布了新《镜之边缘》的宣传动画，然而与之前预想不同的是，这次不是续作，而是重制。

作为2008年EA旗下DICE工作室的试验性作品，《镜之边缘》创新性地采用了“第一人称动作”这个概念。当时DICE打造这款游戏的原因有两个，第一是试验在“虚幻”引擎下自己制作的光影小插件是否够给力，第二是试验如何在第一人称视角下更加逼真地表现人物的动作，从而加强第一人称游戏的互动性和拟真性。当然，如果这游戏不小心火了，创造个销售奇迹什么的那就更好了。现在来看，2008年版的《镜之边缘》算是圆满地完成了其“试验对象”的任务。DICE的光特效和PhysX的物理破坏插件很好地营造出了预期的效果，类似的技术完善并运用在之后的“寒霜”引擎中。同时，第一人称下的诸多动作设定取得了巨大的成功，被完美地移植到了以后几乎所有的EA第一人称射击游戏中，同时对整个FPS行业也产生了巨大的影响。

然而这款试验品最后还是给EA的高管制造了不少“麻烦”。因为游戏没有创造销售奇迹，但是的确“火了”，以至于2008年往后每年EA有关DICE大大小小的发布会上都会有人好奇地问：“喂，《镜之边缘》还有续集么？”而EA的高管们也一再不厌其烦地说：“妥妥的，我们一直没有放弃《镜之边缘》，我们会推出续作，只是不是现在。”

今年E3，EA终于兑现承诺，公布了新《镜之边缘》的预告动画。然而有点让人意外的是，DICE在百忙之中公布的这部作品并不是之前承诺的“镜之边缘”三部曲的第二部，而是1代的重制。

从2008年到现在，DICE已从一个名不见经传的小制作室成为了握有业界最强劲引擎之一的大牌制作室。所以重制的《镜之边缘》自然也华丽了许多。首当其冲的就是画面。DICE再也不用利用“虚幻”上加小插件这样的小把戏制作游戏了，而是直接将新“镜子”安在了自己的“寒霜3”引擎上。众所周知，2008年版《镜之边缘》画面最大的特点就是出色的光渲染下那个空灵、洁净的城市环境。这种感觉恰恰是画面偏“冷”的“寒霜3”最擅长表现的。“寒霜3”的物理

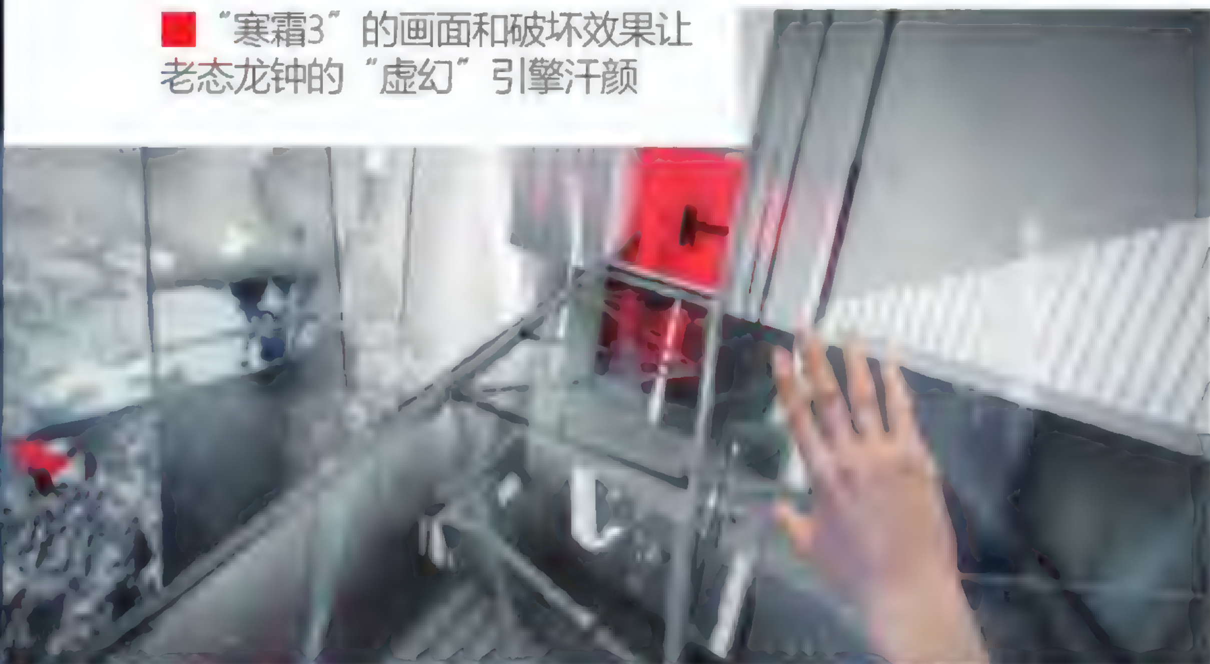
E3预告片的开头特意声明所有的画面都由游戏引擎生成，这真的十分震撼。在特写镜头里，人物皮肤的质感、头发飘散的状态看上去都那么真实可信



“有点让人意外的是，DICE在百忙之中公布的这部作品并不是之前承诺的“镜之边缘”三部曲的第二部


多次出现的纹身桥段是否暗示新作将揭开Faith的纹身之谜？


预告片中的这个纹身男是谁？他会不会在游戏中成为关键角色？


"寒霜3"的画面和破坏效果让老态龙钟的"虚幻"引擎汗颜


以Faith姐姐的身手，一次搞定这一群杂鱼不成问题


Faith直接将一个警察的面罩瞬间打成粉末状，令人大呼过瘾


游戏的基本打斗延续前作，不知会不会加入更多"真功夫"？

破坏特性也使得游戏不再依赖效率奇低的PhysX，且其破坏脚本不再局限在几块破篷布和玻璃上。预告中最令人振奋的镜头莫过于第一人称下的女主角Faith一记重拳打在一名警察的高科技面罩上，面罩顿时爆裂成细小的碎片，让人大呼过瘾。同时游戏的动态模糊、光渲染也与"虚幻"引擎不可同日而语。更重要的是，DICE在换引擎的时候，完美地还原了游戏本身的画面风格。大量使用鲜艳的红、白、蓝等元素使5年前那座明净、空灵的城市更加细致地展现在了玩家眼前。

如果说5年的等待只是得到一个换了引擎的高清重制版，那估计所有的系列粉丝都会开始骂街（虽然这游戏的粉丝本来就没多少）。所以本次E3发布会上EA十分明确地表示，重启的《镜之边缘》不会和前作一样采取线性剧情，而是会采取类似《横行霸道》的开放沙盒世界的游戏模式，这不禁让人联想到同样靠跑酷和沙盒著称的"杀戮原型"系列。该系列最让人诟病的地方就在于利用了一个沙盒地图为玩家营造了纯线性的故事体验。EA同时表示会给玩家一个自由探索的世界和多样的游戏体验，所以可以预测，新的《镜之边缘》应该不会像《杀戮原型》一样有"开放"之名却行"线性"之实。同时可以确信的是，游戏的基本玩法并没有改变。EA Labels总裁Frank Gibeau说，新作不会是一款偏向射击的游戏，而是会加入更多格斗和跑酷内容。演示中Faith依旧延续着5年前高速移动+徒手缴械的战斗方式。同时可以看到，在经历了"战地"的进一步实践后，DICE对第一人称下的四肢动作的表现更加传神。也不排除会加入更多的格斗动作，毕竟这才是前代最吸引玩家的地方。

故事方面，Frank Gibeau表示："我们要发展Faith的故事。一旦我们展示了更多细节，人们将会真正地兴奋起来，至少我个人是这样想的。"这看似很诱人，当然也曾经是很多雷作的前奏，新《镜之边缘》会带来完美的答卷吗？我们只能拭目以待

> "《镜之边缘》新作不会是一款偏向射击的游戏，而是会加入更多格斗和跑酷内容

在《暗影之王2》里，德库拉的传奇将交替在千年前和千年后两大时期的舞台上予以呈现，在此过程中，德库拉将会重新获得他的力量（说白了就是本作将沿袭当下动作冒险游戏所惯用的“从高富帅变屌丝再逆袭回高富帅”式主角成长路线）。有关此方面的情报截至目前官方并未透露太多，MercurySteam只是简要表示，玩家得像RPG那样靠砸经验点解锁的方式来购买德库拉自身的各种战斗技能与招式

恶魔城 暗影之王2

Castlevania: Lords of Shadow 2 ■ACT ■MercurySteam ■KONAMI ■PC/PS3/X360 ■2013

2010年，日本的游戏业巨头KONAMI联合西班牙游戏公司MercurySteam推出了一款衍生自前者名下经典作品“恶魔城”（Castlevania）系列的动作冒险游戏《恶魔城——暗影之王》（Castlevania: Lords of Shadow），推出后即凭借着自身出色的素质成功斩获了玩家与各大媒体的一致高评价，而顺利成章地，续作亦即《恶魔城——暗影之王2》的开发计划也被KONAMI提上日程。不久前召开的E3展会上，KONAMI官方首度公开了本作的试玩版和大批热辣的新情报，现在就让我们来一窥该作的魅力所在吧！

作为“恶魔城”系列的重启性质作品，“暗影之王”系列主要围绕着贝尔蒙特（Belmont）一家的传奇事迹展开：在游戏《暗影之王》里，身为光明兄弟会（Brotherhood of Light）精英成员的主角加百列·贝尔蒙特（Gabriel Belmont）为了让惨遭歹人谋害的爱妻起死回生，决心找到传说中的神之面具，就此展开了一场异彩纷呈的冒险。

旅途中加百列先后击杀了几位由前光明兄弟会创始人之恶念实体化而成的暗影之王，还结识了同属光明兄弟会的佐贝克（Zobek）。只是当一切真相大白时，加百列愕然发现自己才是杀害爱妻的凶手，而佐贝克的真实身份是邪恶的亡灵法师，正是他使用魔法暗中操控加百列犯下了包括杀妻在内的诸多暴行，整个事件至始至终都是佐贝克为了同魔神撒旦对抗所精心策划的阴谋……屡遭变故与打击后，对人性失去信心的加百列索性彻底投身黑暗面，成为人人谈之色变的新任暗影之王、吸血鬼伯爵德库拉（Dracula）。

故事还没有完，在MercurySteam于今年推出的3DS游戏《暗影之王——命运之镜》（Lords of Shadow: Mirror of Fate）中，加百列的遗腹子——特雷弗·贝尔蒙特（Trevor Belmont）被光明兄弟会派往德库拉占据的恶魔城堡。特雷弗一心要向他的生父兼杀母仇人发起复仇，只是他最终不敌德库拉而战死，但德库拉也意识到了特雷弗是自己亲生儿子的事实，于是他给特雷弗饮下了血族的诅咒之血，让他竟然以不死游侠阿鲁卡多（Alucard）的身份复活了……

到了《暗影之王2》中，恶魔城堡遭到了光明兄弟会的大举入侵，德库拉击退强敌后，被迫同阿鲁卡多展开生死决斗，这一战直接导致德库拉元气大伤，并寻到一处避难所沉睡了近千年，待其苏醒时周遭已物是人非……

需要特别指出，当年《暗影之王》的片尾就暗藏了这样一段结局动画：佐贝克和德库拉都活到了现代，且德库拉藏身于一座哥特教堂，而佐贝克则特意找到他，邀请其一同应对即将回归人间、准备向两人清算的撒旦，这正是引出续作《暗影之王2》的契机……附带说一句，似乎是为了给新的《暗影之王

“需要特别指出，当年《暗影之王》的片尾就暗藏了这样一段结局动画：佐贝克和德库拉都活到了现代


德库拉，也就是前精英光明兄弟会成员加百列


德库拉的儿子兼他最终的宿敌阿鲁卡多


你可以通过吸食敌人的血液来为自己补充生命值


千年后在现代时期苏醒的德库拉虚弱而憔悴


德库拉的默认攻击手段是赤血鞭，一种无论是造型还是威力都颇为不错的杀器


平台跳跃桥段什么的在本作里当然也不会少

“当德库拉最终身处现代社会的时候，玩家需要指引他找到恶魔城堡的遗址

2》打头阵，数月前MercurySteam已公开表示会在今年8月推出《暗影之王》的PC移植版！

在《暗影之王2》里，玩家将有幸扮演德库拉本尊，作为雄踞一方的魔头，德库拉自身的战力超群——德库拉的主要武器是一条周身闪耀着红芒、进可攻退可守的赤血鞭（Blood Whip），德库拉还可借由消耗特殊能量的形式灵活切换使用可在战斗中实时吸取敌人生命值为己用的虚空剑（Void Sword）和威力强劲、能轻易击碎敌人的护甲与盾牌的混沌爪套（Chaos Claws），这听上去很像《DmC——鬼泣》里但丁的天使/恶魔形态变换系统，只是德库拉需要靠在战斗中把握机会让自己自动吸取敌人被攻击时喷溅出的血液（如果敌人的血液落地后就失效了），如此为上述两样招牌杀器补充发动能量，这就迫使玩家在闪避敌人和近身交锋这两种战术间做出权衡性选择。此外，作为一名吸血鬼，德库拉还可以在用连击击晕敌人后咬住对方的脖子来吸取后者的血液给自己做生命补充。

游戏里的现代城市场景采取了全开放式的设计，玩家可以随心所欲地探访自己想去的场景，而游戏集成的传送点系统则为玩家快速辗转不同地点提供了方便，此点设计似乎是在向KONAMI出品的旧“恶魔城”系列作品致敬

你已经跃跃欲试了吧？扮演所向披靡的实力全盛版德库拉固然让人感到兴奋，不过按照制作者的说法，玩家还得化身为在千年后苏醒过来的“老怪”版德库拉，此时的他经过了数世纪时光的无情侵蚀，整个人变得面目憔悴、虚弱不堪，就连当年引以为傲的力量也大部分失去，而佐贝克的“善意提醒”更是让他只能选择背水一战。

当德库拉最终身处现代社会的时候，玩家还需要指引他找到恶魔城堡的遗址——城堡同样不敌岁月光阴的变迁、被掩埋在其时德库拉所在的现代城市的某处。同时，自然的，德库拉还得想办法令自己逐步重振雄风…… P

■风帆战舰的对轰是怀旧男人的浪漫，上一次没有过瘾，这次让你浪漫个够！

刺客信条IV黑旗

■Assassin's Creed IV: Black Flag■ACT■Ubisoft Montreal■Ubisoft■PC/PS3/PS4/Wii U/X360/XOne■2013.10.29



■爱德华·肯威（Edward Kenway）是海尔森·肯威之父、康纳的祖父，他在游戏里并不是这番不苟言笑

自从4个月前《刺客信条IV——黑旗》的第一个CG预告片公布开始，这个系列一贯拥有的文艺味道就始终萦绕不去。虽然刺客们的舞台已由冰寒的北美雪原转移到了风光旖旎的西印度群岛，主角也由北美爱国志士转变成了谋反的前官军成员，但一群青年在酒馆昏黄的灯光下，听抓着瓶朗姆酒的海盗船长讲传奇海盗冒险故事的场景，倒也有几分围炉夜话的范儿。

自然，我们不是冲着文艺海盗才关注这个游戏的。从目前宣传片中透露的信息来看，《黑旗》不但保留了前作中广受好评的内容，还借着海盗这个独特的文化背景，把原有的这些内容用全新的形式展示了出来。主角的出身与前作的3位刺客不同，他曾是一名效忠于皇室的船长，但在某件事让他看破红尘之后，他升起黑旗，带领手下的船员投身于海盗行业，并誓言对抗他曾经效忠的帝国与豪强。

> “工作环境有了很大变化，所以我们的主角的工作方法也有了相应调整

他依然保留了标志性的白色兜帽和袖剑，保留了高来高去的工作作风，但这次的工作环境有了很大变化，所以我们的刺客主角的工作方法也有了相应调整。在E3的“酒馆刺杀”片段中，我们注意到这一作中的刺杀行动可以更多地借助环境与人民群众的力量——

海贼君（就这么称呼主角呗）在酒馆中自斟自饮，一名黑人壮汉凑了过来给了他一个大大的拥抱。从另一个Gameplay中可以发现，这名壮汉根本就是海贼君的亲信，搞不好还是二当家之类。两人交换了一下眼色便各自分开继续畅饮，看似随意地或坐或行，实则是为刺杀进行了预先的安排。

片刻过后，有一名颇有“山田小队长”气质的军官带着几个护卫走进了酒馆，拳打脚踢赶跑了几个客人，坐下招呼酒保来招待。此时海贼君和二当家的都发现猎物已经进入圈套，便分头展开行动。二当家佯装与其他的酒客发生争执，在酒馆里掀起了一场大规模的斗殴，把军官的护卫也卷了进去。海贼君



■刺客们的蹦极运动在本作中看来还能变成跳水，我们其实还算欢迎这样的小变化……



豪放的加勒比之夜，路人甲们的唯一作用还是方便你能藏身


Gameplay里连贯的暗杀，除了袖箭还有数把火枪作为备份


接舷战永远是海战中最血腥的部分，肯威仍旧需要靠跳跃技巧应付这种场面


《解放》的女主角Aveline将作为索尼平台独占人物出场


回到君士坦丁堡？之前几作受到好评的系统，比如“刺客家”将回归本作


多人模式的亮点是……角色全部换成了心狠手辣的海盗

“主角是海贼君啊，那么就驾着你的海盗船冲杀过去，将对手连船带人送进海底，华丽丽地碾杀吧！

则不动声色地缓步走向军官，甚至还漂亮地接住了一个飞向他脑袋的酒瓶，并顺手把酒瓶砸在了最后一个护卫的头上，又一肘打翻了一个喝多了上来碍事的醉鬼，处理了挡在他和军官之间的最后一个障碍。而后，他接近军官，闪开军官的佩剑，表面上看是一拳将军官击倒，实则是用袖剑将军官刺杀，并取走了军官外套下的一个小袋子。待大批护卫闻讯赶来的时候，海贼君已经和二当家驾船扬长而去。

当然，这样的刺杀充其量不过是前作中老派刺杀的升级版本，《黑旗》还有更劲爆的刺杀方式。如果你的刺杀目标是一枚没事不外出不上岸成天就在船上宅着的死宅怎么办？很简单，主角是海贼君啊，那么就驾着你的海盗船冲杀过去，将对手连船带人送进海底，华丽丽地碾杀吧！

看过《怒海争锋》的朋友都知道风帆时代的对轰是多么带感：漂亮的多桅战舰在敌舰面前打横，把一排排黑洞洞的炮口指向对方；横飞的炮弹在甲板和舱室中掀起血肉与木屑的死亡风暴；随着双方战舰慢慢靠近，火枪也加入了战斗，直到缆绳与抓钩把两艘战舰紧贴到一起；接下来，海战中最血腥的部分就开始了：海盗们挥舞着火枪、弯刀和短斧跳上战舰，另一侧的水兵也用同样的凶器举行盛大的欢迎仪式。这会是一场不死不休的战斗，跳上敌舰的人将没有任何退路，不是把敌人消灭干净，就是被敌人围攻而死。

海贼君在这时就能尽情发挥刺客的专业技能——通过缆绳爬上桅杆上的瞭望台，然后借助风帆、拉索、支架跳到对方的战舰上方，用从天而降的方式出现在目标面前，并用最传统也是最热血的方式来解决问题。

总之，E3期间《黑旗》公布的新消息、预告片和试玩内容多不胜数，都来看，这可是千万级大作的续集呢！


左边这位粗豪的大叔其实是个擅长讲故事的好男人。本作单机游戏的长度预计长达20小时，大部分任务可以依靠暗杀完成，那些无法潜行的部分几乎都是海战任务


这就是依靠各种强力法术吃饭的巫师，武器是法杖


快剑客，迅捷犀利的双手剑击是其招牌杀招


装备着剑盾组合的武士，他还可以使用弓箭


这个全身被铠甲包裹的Boss级敌人只有背部是弱点

黑暗之魂Ⅱ

Dark Souls II ACT From Software Namco Bandai Games PC/PS3/X360 2014

出于这样那样的原因，很少有游戏拿通关难度作为核心卖点，当然这并不是说没有例外，《黑暗之魂》虽然并不是注重考验玩家反应速度与搓招水平的游戏，但它依旧虐新人没商量，并让人接下来心甘情愿为之痛并快乐着。也正是基于这点，From Software几乎是信心百倍地敲定了续作。《黑暗之魂Ⅱ》同前作在故事架构有一定联系，但却非传统意义上的续作，因为制作者专门表示本作启用了全新的剧情线与人物。就已知的情报来看，在本作中玩家要扮演一名遭到邪恶势力诅咒的冒险者，他得尝试通过探访诸多古堡之类的神秘遗迹来寻找让自己恢复“清白身”的方法。

E3展上官方展示了游戏里的4大可选角色，依次是：使用剑盾组合的武士（Warrior）；精通魔法攻击但肉体孱弱的巫师（Sorcerer）；威武魁梧、擅长双手持武器（如戟）的圣堂骑士（Temple Knight）以及挥舞双剑、身形灵巧的快剑手（Dual Swordsman）。其中武士是4人中最平衡的职业，他攻守兼备，必要时还可以祭出一把重剑为自己杀出条生路，此外，武士还装备有一副弓箭用于远程攻击敌人，且玩家能为弓箭装备上特殊的箭支来令其发挥更大的威力。巫师的默认武器是法杖和长剑，而其最拿手的杀招就是各种杀伤力强大的法术，包括火焰攻击和召唤出很多魔力箭冲敌人发动密集射击，但其较低的血量是致命缺陷。至于圣殿骑士和快剑手这俩职业的情报目前仍然保密，我们无从得知更多相关情报。

制作者并未在具体玩法方面对《黑暗之魂Ⅱ》做太多有别于《黑暗之魂》的变动（谁叫一代太过于经典了呢）。如营火仍是玩家休整实力与储存进度的主要途径；玩家的攻击、闪避等动作依旧受到体力（Stamina）条的实时限制，一旦体力条耗尽，玩家扮演的角色就无法执行任何行动，从而彻底任由敌人鱼肉。在《黑暗之魂Ⅱ》中，玩家消耗体力条的速度比前作要更加显著（这算是一个噩耗么），前作里玩家的救命稻草血瓶在本作中依然存在，但是它被制作者无情削弱，主要体现在玩家喝下血瓶后要等上一段时间后才会看到血瓶发挥全部的效果。

“武士是4人中最平衡的职业，他攻守兼备，必要时还可以祭出一把重剑为自己杀出条生路

虽然主要是延续前作，但新的特性也不是没有，比如玩家现在可以从击杀的敌人身上寻找回血道具，再就是部分场景现在可以被破坏，这无疑增大了战斗的变数



■ 夜间的探险永远是最刺激的，但切记枪声可能会给自己引来更多的麻烦——也许是大群的僵尸，也许是不怀好意的人类。最好谨慎行动，尽量避免冲突。有条件的话，拉上几个好基友组成冒险队伍；没条件的话，不要把后背亮给陌生人

僵尸末日

■DayZ■FPS■Bohemia Interactive■Bohemia Interactive■PC■TBA

这款《僵尸末日》曾经是《武装突袭2》的一个Mod，但是现在它以独立游戏的方式重生了。这个游戏将僵尸与求生这两个时髦值爆棚的因素融合到了一起，玩家们不但能实现自己的僵尸感染大爆发的疯狂梦想，还能把《荒野求生》中种种丧心病狂的求生内容也体验上一番，像贝爷（贝尔格里斯）一样成为站在食物链顶端的男人。

玩家们被扔进一个名为Chenarus的区域，一次突如其来的僵尸感染毁灭了这个倒霉的城市。作为少数的幸存者之一，玩家们必须想方设法生存下去。他们要面对的困难不仅是僵尸，食水短缺、病痛，甚至其他的玩家都会威胁到玩家的生存。玩家可以选择不信任任何人，扮演一只独来独往的孤狼；也可以结成团队，建立自己的据点，并不断扩充队伍，收集军械和补给。

“玩家要谨记自己的身份不是僵尸猎手，而是一个求生者



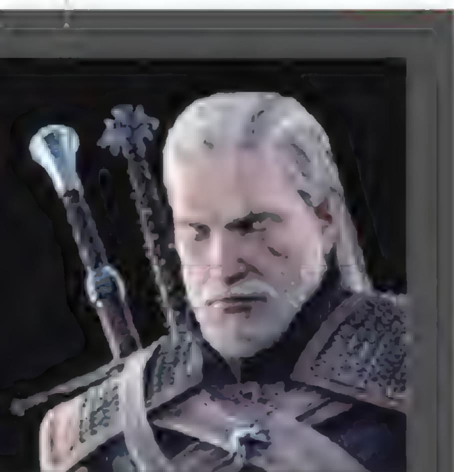
■ 你可以潜入民宅，里面没准会有残留的药物和饮食，也可以用容器到湖边去灌水或打猎来获得食物

进入《僵尸末日》的玩家首先要做到的是不被杀掉。在大多数建筑物附近玩家都能见到蹒跚而行的僵尸，一旦看到或是听到了其他活物的存在，这些僵尸就会立时放下平时雍容的步态，转而嚎叫着直扑过来。玩家要谨记自己的身份不是僵尸猎手，而是一个求生者。开枪射击也许能解决一两个僵尸，但枪声可能会给自己引来更多的麻烦。

其次则是不可或缺的补给品。在这个世界里，长时间的干渴与饥饿都会让玩家丧命，受伤会影响玩家的活动能力，流血会让生命值持续下降，疼痛会让玩家无法精确瞄准，没有武器弹药的玩家将会失去自卫的能力。玩家需要食物，需要饮用水，需要止血的绷带，需要止痛片，需要武器和弹药。这些东西去哪里获得？也许你的第一反应会是超市和军营。的确，超市和军营中一般都能找到你需要的补给品，但也可能逗留着大量的僵尸，附近还有可能有人会为了夺取你的物资而打冷枪。玩家可以尝试用别的相对安全的方式获得补给，甚至通过暗算其他幸存者来获得，不过请记得，出来混，迟早都要还的……



■ Chenarus是一个面积达到了225平方公里的广阔区域，你肯定不想总是在这个地方徒步行进。在《僵尸末日》中，玩家除了搜罗武器装备和补给之外，还能够修复车辆、船舶乃至飞行器。想当一位摩托奇侠？想改装一辆战斗巴士，甚至是驾驶直升机到处乱飙？这都可以做到。在游戏中玩家们可以获得多种交通工具，四处驰骋，而且与队友在野外活动反倒比城镇安全



我们都知道《猎魔人2》在动作游戏的道路上一次性跳得太远，吓跑了不少前作的死忠粉丝。大家纷纷诟病"传说中的北地第一剑客就这样被3个杂鱼追得满街乱滚嘛，混蛋！"，而后又吐槽说："炼金系统当然很好，但我们怎么知道该提前喝什么药啊……"所以这一次《猎魔人3》是要重新回到角色扮演游戏的道路上来了吗？

游戏的大背景是南方尼尔福嘉德帝国的再度大举北进。由于在《猎魔人2》中北方诸国的国王几乎已经被蝰蛇派的猎魔人雷索杀得干干净净，所以面临着来势凶猛的南方入侵者，北方诸国也无法有效地组织起联军进行抵抗。

被誉为"北地第一剑客"的猎魔人杰洛特仍然穿行在战火漫天的北方大陆。这一次，杰洛特将不得不与来自精灵异界的狂猎之王正面对抗，以保护自己的爱侣叶妮法。"狂猎之王"这个名字乍一听非常奇怪，但事实上它颇有来头。在古代的英国、德国、瑞典、丹麦和挪威，都流传过有关狂野狩猎（Wild Hunt）的传说。不同地区对狂野狩猎的描述各不相同，它的主角可以是一群死者的灵魂，也可以是灵体，是神祇，甚至是某个传奇的历史人物。他们在天空中纵马狂奔，现身之处多会爆发战争或瘟疫，而挡在他们前进道路上的路人也经常会被拐跑。



Boss战可能会继续采用阶段性的设计，像这个三眼鹿兽应该还有一个人形的阶段



杰洛特要面对的不仅有海中的美人鱼，还有这样的猎奇生物



战火弥漫的北陆将会成为这次游戏的舞台



画面效果再一次得到了提升，狼群的毛皮有了更好的质感

“不同地区对狂野狩猎的描述各不相同，它的主角可以是一群死者的灵魂，也可以是灵体，是神祇

"猎魔人"世界里的狂野狩猎是由一群异界的精灵发动的，他们的首领Eredin Breacc Glas号为"红色骑手"，时常扮演死神兼职神秘反派的角色，没事给杰洛特捣捣乱、洗洗脑。在追击狂猎之王的过程中，杰洛特要在3个主要区域留下自己的足迹：风雪漫天的陡峭海岸、辽阔的北陆荒原以及阴气逼人的沼泽。在这些区域所做的分支剧情，结合在主线剧情中对抗狂猎之王时所做的选择，最终将会生成36个不同的结局。

对这36个结局我们可以捕捉到一些蛛丝马迹——首先，杰洛特是个不放过任何雌性生物的痴汉，总是四处留情（大部分时候是完事走人）。其次，在杰洛特没有完事走人的极少数案例中，有一位是他的爱侣叶妮法的闺蜜崔丝，崔丝在前作中担任女一号，与闺蜜的男友做了许多不够闺蜜的事。最后，《猎魔人2》的剧情暗示叶妮法应该身处尼尔福嘉德帝国，《猎魔人3》的剧情似乎都指向寻找叶妮法。

所以，我们可以大胆推测，这36个结局里大概有不少会与多角恋情中的选择相关吧。

猎魔人3狂猎

The Witcher 3: Wild Hunt | RPG | CD Projekt RED | CD Projekt RED | PC/PS4/XOne | TBA

游戏中的蝙蝠侠比电影里的要残酷许多，更接近漫画里的形象

蝙蝠侠阿卡姆起源

Batman: Arkham Origins ACT Warner Bros. Montreal Warner Bros. Interactive Entertainment PC/PS3/Wii U/X360 2013.10.25

打着“阿卡姆”字样的“蝙蝠侠”系列产品其实一直令一些人不甚感冒。究其原因，是因为在体验《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的时候，我感觉自己像是跳进了一盘成分过多的水果沙拉里……人物档案和录音的收集、谜语人的谜语、游戏本身的提示以及侦探模式下的线索充斥着整个画面，让我这种有整理癖的人几近抓狂。最让我郁闷的莫过于侦探模式，通过追踪烟草味道去营救戈登老先生的那段流程怎么看怎么觉得自己像是神犬拉西……

好吧，在《阿卡姆起源》里，这种写作侦探模式读作警犬技能大赛的场面终于得到了一些改观，我们在E3上就看到了新侦探模式的演示：话说韦恩少爷在义务夜巡的路上遇到了一架警方的直升机，这直升机上的哥们还用夜视仪观察韦恩少爷。可不出片刻，这架直升机的尾桨就喷出了火光和浓烟，直升机开始旋转着坠向地面。韦恩少爷果然身手敏捷，直升机刚从视野里消失，他就已经跳上栏杆，一面滑翔一面搜寻着坠落的直升机。而他找到的不但有直升机的残骸，还有被甩出机舱的驾驶员的尸体。

演示者这时启动侦探模式，通过判断驾驶员尸体与直升机残骸的距离，韦恩逆向推断了直升机坠毁的过程（即在侦探模式下来了一次时光倒流），分析了直升机坠地前的几个撞击点，得出结论：直升机是因为失控才坠毁的。那是什么原因导致了直升机失控？在几次逆推坠毁过程后，韦恩决定回到楼顶，通过分析直升机第一次与建筑物相撞的位置来寻找原因。在楼顶判定了直升机的下坠轨迹后，韦恩确定直升机的第一个撞击点是楼顶边的灯箱广告牌，并顺着撞击后直升机尾部脱离机体飞出的轨迹，找到了断裂的尾部。只见直升机尾部赫然有一个清晰的弹孔，这架直升机是被人用大口径枪械射击后失控的！这样一来，只要逆推子弹的弹道，就能够查出射击者所在的位置。韦恩立刻就判明了射击者在对面的楼顶。这点距离当然难不倒韦恩，他用抓钩飞到了对面的楼顶，发现楼顶有一名死者和一支狙击步枪。死者是SWAT特警队的狙击手，这名警官是被什么人杀死的呢？

再次推断弹道之后，韦恩发现一颗子弹先是击中了狙击手背后的墙面，而后反弹穿过了狙击手的身体，最后才击中直升机的尾部导致直升机失控。拥有这样的枪法的只有一个人，那就是Deadshot。

“好吧，在《阿卡姆起源》里，这种写作侦探模式读作警犬技能大赛的场面终于得到了一些改观



“直升机坠机”被用来展示大幅度改进的侦探视角系统，但是这样加入的大量的解谜元素是否能被快餐玩家接受呢？



为保证地图规模，本作的画面比起《极品飞车——宿敌》落了下风，但新颖的设定还是让《法外之徒》来势汹汹，育碧软件的野心昭然若揭

法外之徒

The Crew RAC Ivory Tower Ubisoft PC/PS4/XOne 2014.2.26



在次世代，育碧试图将触角伸得更远。《法外之徒》不仅弥补了育碧在竞速类游戏的短板，也肩负着削弱"极品飞车"系列在街机竞速领域统治性地位的任务，以进一步打击老对头EA。本作主要由一家名不见经传的工作室Ivory Tower开发，育碧在其中扮演着幕后援手的角色，对Ivory Tower提供了大量支持。从发布会上精心准备的CG动画和游戏的演示时长来看，育碧对《法外之徒》是颇为重视的。按照育碧的话说，这是史上规模最大的竞速游戏，说它是一款野心之作也不为过

在《法外之徒》中，玩家将在横跨美国本土的广大开放世界中肆意飚车。从城市到郊区，从海岸到山麓，跨越郡界与州界，游戏的地形多变复杂，挑战惊险刺激，街头竞速、越野比赛、环道、追击一应俱全。游戏主要包含了纽约、洛杉矶、拉斯维加斯、迈阿密和黑山5个区域，其中黑山应该是为了调剂场景风格，避免玩家对大都市场景的审美疲劳而加入的。在次世代主机的强大硬件和网络支持下，制作方将本作变成了一个大型多人在线竞速社区。游戏中充满来自世界各地的真实玩家，任何车辆都是潜在的对手或同伴。同样的理念我们可以在《无限试驾2》里看到，相信《法外之徒》可以达到更加划时代的效果。

本作当然也有单人流程，时长在20个小时左右。在单人流程中玩家依然可以无缝切入多人环境，邀请朋友一起挑战任务，围堵Boss。自定义车辆界面很明显借鉴了《幽灵小队——未来战士》的枪支组装界面，科幻感极强。本作同样支持玩家在移动设备上与主机版互动，追踪好友动态，发布消息，定制爱车，时刻体验轮子上的生活。

> “玩家从美国东海岸开到西海岸，需要耗去现实时间一个半小时

说了半天，本作的地图规模到底有多大呢？一项数据可以帮你形成一个比较直观的印象——玩家从美国东海岸开到西海岸，需要耗去现实时间一个半小时。这难免让人拿《极品飞车——亡命狂飙》来做对比，从旧金山开往纽约就是后者的全部流程，需要玩家一路狂飙好几个小时。听起来好像《法外之徒》的地图不值一提。但请注意，《亡命狂飙》的公路是全封闭的，而本作的世界是全开放的。玩家可以在大道上飚车，也可以换上越野部件飞驰在土地、沙滩或草地上。一个半小时车程的地图直线跨度，对一个开放世界来说已经大得难以置信了。本作的道路总长有1万多公里，恐怕只有之前凭地图面积载入吉尼斯世界纪录的《燃料》可以与之媲美。而在场景细节方面，《法外之徒》显然更胜一筹。P



E3的演示中还特别呈现了一段沙滩飚车的桥段，不仅以往的RAC很少涉及，物理表现也比较到位

■“夜门星”在整个作战过程中遭遇巨大的挑战，从《怒海狂涛》任务演示来看，他们的确是压力山大

战地4

■Battlefield 4■FPS■EA Digital Illusions CE■Electronic Arts■PC/PS3/PS4/X360/XOne■2013.10.29

E3上演示的第二段《战地4》单机流程名为《狂海怒涛》（Angry Sea），讲述的是美军远东特遣舰队遭遇突然袭击，主人公（此前在《巴库垂钓》预告片中出现的“墓碑”小队）在被拦腰斩断的航母中杀出重围，从船舱一直打到飞行甲板上。无论从场景设计还是流程安排，都是对此前《使命召唤——黑色行动2》的“观海号”（USS Obama）遇袭事件的威力加强化。尽管流程依然是从A点到B点一路“打地鼠”的轨道射击模式，但全程战斗都在各种震撼的物理破坏效果中进行，船体断裂、舰身倾斜之后导致的F-18战机滑入大海的场面，恐怕在好莱坞动作大片中也不多见。

目前公布的Alpha多人Demo只有一张城市围攻战地图（即征服模式），即便分量不足，各种让人啼笑皆非的Bug也是层出不穷，试玩后的玩家还是普遍感觉到了制作组的诚意——对战系统较前作更加平衡，也更为人性化。在复活机制上，BF4使用了《荣誉勋章——铁血悍将》中的Buddy Team系统。死亡队员无需在复活点或是小队长的身旁重生（如果遇上蹲坑党那麻烦就大了），而是可以直接在任何一名“好基友”的身上复活。倘若此时的小队正在驾乘状态，那么玩家就能直接出现在空余的位置——比如副驾驶、机枪射手。

在玩家最关心的兵种平衡性方面，DICE听取了玩家们普遍反映的意见，并做出了顺应民意的调整。针对工程兵主武器威力过强的问题，BF4中的他们被强塞了一支威力就像名字那样无力的“单兵自卫武器”PDW，C4被并入了侦察兵的配件之中。为了防止侦察兵在对战中成为狙击手的别称，DICE特意将《叛逆连队2》中使用的无人值守传感器（俗称“乒乓球”）交到了Recon们的手中，让他们在整个战术体系之中发挥更大的作用。

“在玩家最关心的兵种平衡性方面，DICE听取了玩家们普遍反映的意见，并做出了顺应民意的调整

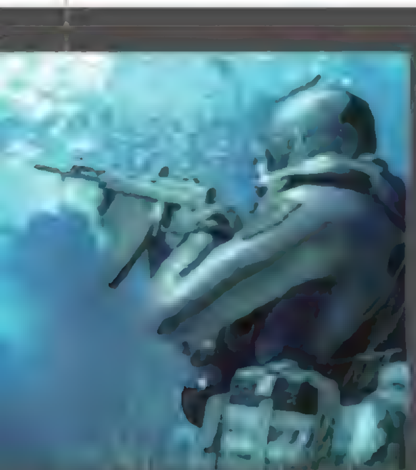


■自从BF3以来呼声一直很高的指挥官系统，终于在本作中复活了。在智能设备普及的今天，不参加一线战斗的“指挥官”们，可以拿着智能手机或平板电脑靠在沙发上指指点点。BF4中指挥官的作战权限非常大，但这些支援能力需要一线战斗人员用自己的汗水和鲜血去赢取

自从新的《荣誉勋章》开始，EA对“伪军事纪录风”已经陷入了重度痴迷。BF4的武器系统，也将继续强化写实特色。弹夹尚未用完的情况下Reload，则上一轮没打光的残弹不会并入总弹药数（真的就被你随手丢掉了）。在子弹不足的情况下，从敌人死尸上捡枪，玩家只能使用其中残留的子弹，因此你会经常发出《逃学威龙》中星星同学“靠，死都不给我留一发”的抱怨。这些改动的目的，一是提醒玩家珍惜子弹，二是提升可以随手丢弹药箱的支援兵的作用。

使命召唤幽灵

■Call of Duty: Ghosts■FPS■Infinity Ward■Activision■PC/PS3/PS4/X360/XOne■2013.11.5

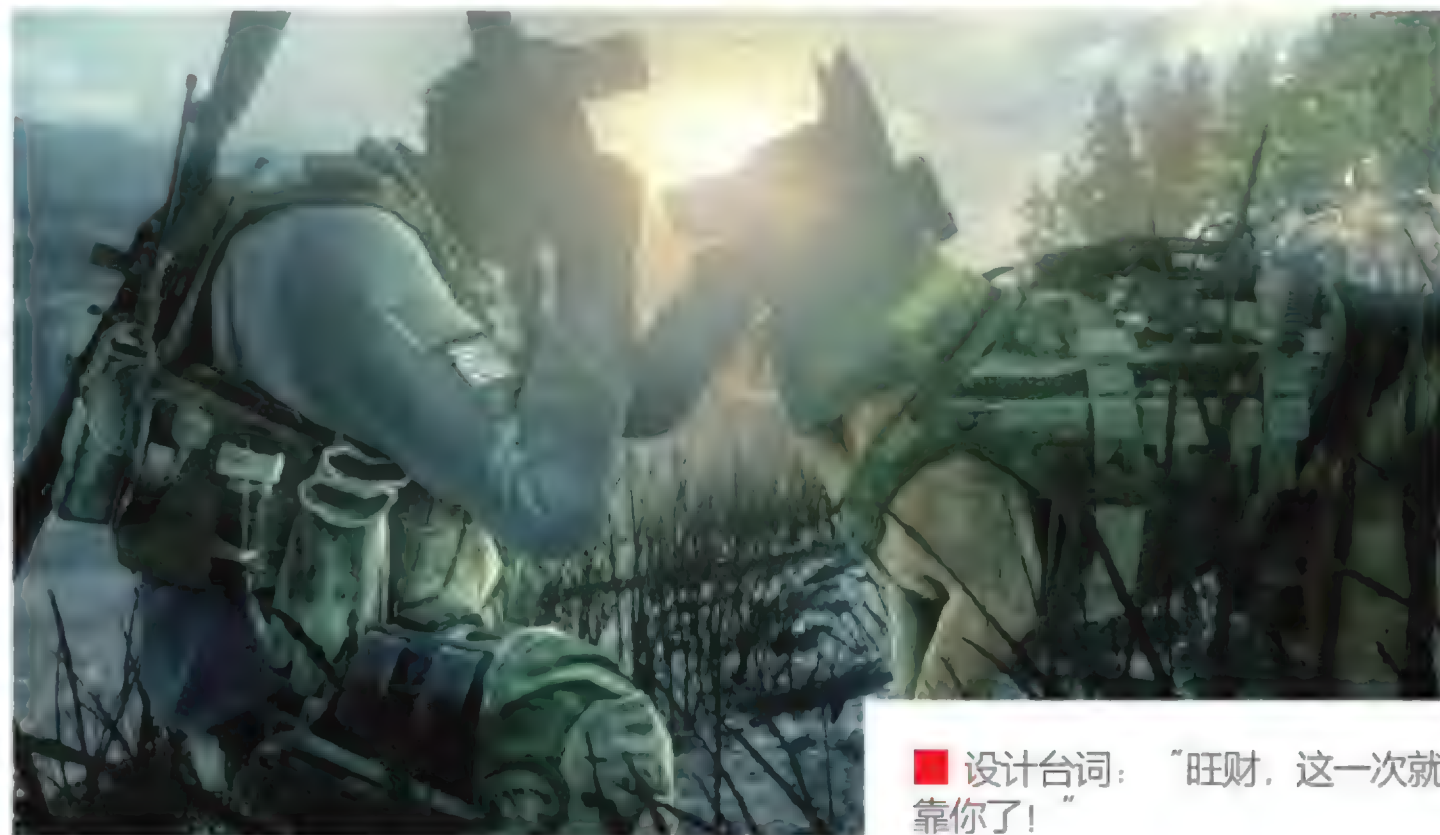


■E3上的另一段流程“深海潜龙”将我们再次带入水下战场。与MW3一群Delta“水鬼”逆袭俄罗斯卡级潜艇不同的是，这个任务还包含有使用水下自动步枪激烈对射的流程，并且操作的自由度也比此前的“轨道式潜水”要高许多。新引擎在发色数和特效方面的质变，在这段演示中一览无余

CoD的重启之作在E3的动视发布会上带来两段演示，其中之一是发生在美国本土的“无人之地”，任务地点位于遭地震武器摧毁的圣地亚哥。这场潜入战斗真正意义上的主角并不是两名话痨的“幽灵”，而是在此前Xbox One发布会的预告片中露过脸的那只军犬。通过对话，我们知道它的名字叫做Riley。在需要使用到侦察和“咬人”功能时游戏会转入Riley的“第一狗称视角”——确切的说是安装在军犬背部的摄像头传到主角手持设备上的画面。移动操作与FPS没有任何的区别，由于狗狗不能使用武器，其“远程”攻击方式是锁定目标之后使用加速跑，然后Riley就会像离弦之箭一样扑向敌人，一口咬断他们的喉管。

第二段演示“深海潜龙”，将我们再次带入至水下战场。五彩斑斓的海洋动植物，逼真的流体动态和光影效果，让玩家产生了国家地理频道海洋探索纪录片的即视感。

在发布会最后，IW组也谈到了本作多人模式的设计思路。以往CoD让人最为诟病的地方，就是多人对战缺乏变化。而本作的动态地图特性将彻底让质疑者们闭嘴。对战过程中突如其来的洪水、地震等等不可抗力，将会大幅度改变原地图的构造，让每一局的对战都不会有固定的战术和路线可循。



■设计台词：“旺财，这一次就靠你了！”

疯狂的麦克斯

■Mad Max■ACT■Avalanche Studios■Warner Bros. Interactive Entertainment■PC/PS3/PS4/X360/XOne■2014

■和电影表现得一样，幸存者们争夺的焦点是废土世界里为数不多的油井。遗憾的是，本作虽有华纳的官方授权，但Max却无法使用“华莱士”的形象……

当年还是“青葱”形态的梅尔·吉布森主演的澳大利亚B片《疯狂的麦克斯》，凭借出众的末世氛围和生猛的动作场面，一度被认为是最有游戏改编潜力的电影——它也的确启发了以《辐射》《北斗神拳》为代表的废土题材影视与游戏作品的诞生。时隔30年之后，华纳兄弟终于将麦克斯的传奇带入了游戏世界。



确切地说，游戏版是电影三部曲的“后传”：继Max的妻子和儿子在公路上被石油暴徒残忍杀害之后，游戏中的他连一直跟随自己的狗狗和那辆V8“拦截者”战车也被抢走了。他与新基友Chumbucket从一辆破车开始，为当年前往黄金海滩开始全新生活的理想而再度打拼。本作使用的是Avalanche工作室最为著名的作品——《正当防卫2》的全部游戏系统，包括开放式地图、徒手打斗、动态劫持载具等等玩法。尤其是以“空手盗”方式抢夺正在飞驰的敌方车辆，这非常贴合电影的主题。

为了鼓励玩家进行线上合作，本作将会对《正当防卫2》中逆天的抓钩枪进行限制，只有在副驾驶有人的情况下，2P角色才能通过鱼叉枪将目标车辆与自己所驾驶的爱车相锁定，Max必须在规定时间内爬到对方的车顶，然后用各种凶器猛插驾驶室里面的敌人。在这个过程中，对方会使用各种危险驾驶动作来干扰劫持，因此就需要2P玩家保持好距离，避免Max在爬绳过程中摔死。

在GTA等沙盒游戏中，劫车只是获取代步工具的一种途径。而在Mad Max这个到处闹油荒，汽油比黄金还要珍贵的世界中，路边随处可见的废弃车辆对于玩家而言没有任何意义，因为它们的油箱早已被其他暴徒抽干了。只有演好这出“公路大片”，你才能获得游戏中最为宝贵的生存资源。

邪恶深处

The Evil Within | ACT | Tango Gameworks | Bethesda Softworks | PC/PS3/PS4/X360/XOne | 2014

The Evil Within……这是三上君你自己的心魔吗？

三上真司是一块闪亮着的人形招牌，而《邪恶深处》在刚刚公布的时候就遭遇了质疑，被认为是没能突破三上真司传统的套路。事实上呢？也许事实上更糟糕一点。

《邪恶深处》有一个非常老套的剧本：主角塞巴斯蒂安是一个警探，在调查一个血腥异常的凶案现场时，超自然的力量发动了袭击，警员们一个接一个地惨遭杀害，塞巴斯蒂安失去了意识。当他醒来的时候，他发现自己处于一个被疯狂和死亡统治的世界。三上君在访谈中提到，本作将“回归传统的求生恐怖游戏”路线，但是他在访谈中的侃侃而谈并不能让我们完全放心，因为本作可能会成为一个大杂烩。游戏演示中时常出现克里夫·巴克（魔界追魂）式的恐怖桥段，人们会注意到这个游戏在使用鲜血和残肢时的慷慨，继而狂喷“欧美式恐怖真是低级”。

“回归传统”很好，但并不等于一味地要用大杂烩的方式来试图同时讨好不同的玩家群体，但顶着“回归传统”之名行“大杂烩”的做法并不鲜见。还好留给三上的时间并不少，也许《邪恶深处》在发售的时候不会还是演示中的这个样子，我们也期待三上会走出他心中那个居住已久的心魔。

E3上，三上真司亲自讲解了自己的新作《邪恶深处》。从Demo来看，本作在恐怖氛围的塑造上下了相当大的力气，三上真司不愿意拿《生化危机》和《邪恶深处》进行比较，尽管他认为后者会更加恐怖。他也清醒地认识到，恐怖生存类游戏要在恐怖和动作间找到一个平衡



E3 Demo的氛围其实很好，但里面展示的元素可真多呀

德军总部新秩序

Wolfenstein: The New Order | FPS | MachineGames | Bethesda Softworks | PC/PS3/PS4/X360/XOne | 2014

在这个时代制作一款纯单机的第一人称射击游戏，不仅是一次商业上的冒险，更是一次怀旧和致敬。说真的，在看到《德军总部——新秩序》的第一个宣传视频时，我还真没想到它会是一款纯单机的游戏。

正如大多数老派的射击游戏一样，剧情对《新秩序》来说并不是那么重要的，无非是二战的历史被改写，纳粹德国抢先研发出了核武器，并把它使用在了同盟国的头上……这条被改写的时间线一直延伸到了1960年前后，纳粹统治了整个世界，并用先进的技术生产出了大量的机器部队。而我们的主角的任务，则是将这些机器爬虫和纳粹一起尽数轰下。

由于剧情被设定在上世纪60年代，所以场景、人设和机设都带有浓郁的60年代科幻风（换句话说，就是“尤里复仇”的那个调调）。我们能够看到穿着强化战斗服的纳粹士兵，这大概会让《人狼》的粉丝有小小惊喜；还有带有铁十字徽标的战斗机器人，甚至有仿佛脱胎于《变形金刚》中机器狗的机器怪兽。

如果你看过游戏的实战演示的话，一定会觉得机甲和武器的设计似乎都带有一点《极度恐慌》的血统。在用激光武器切割障碍时，这种相似度表现得尤为突出。

如果参与制作《极度恐慌》的员工确实流入了MachineGames制作组的话，那倒是件好事——我们都知道《极度恐慌》的射击体验可谓是劲道十足



如今架空的纳粹逆袭的作品里都少不了飞船机甲等科幻元素，而本作的武器和机甲的外形设计都有种《极度恐慌》的既视感

圣域3

■Sacred 3■RPG■Keen Games■Deep Silver■PC/PS3/PSV/X360■2013

■ 从视频中我们还看到本作的另一改进，即不再使用单一的俯视角，加入了“战神”系列的演出型视角，在讲述剧情及表现某些大魄力的场景时，变成全景视角或特写

德国发行商Deep Silver已从Ascaron Entertainment获得“圣域”系列的开发权，并将正式续作交给Keen Games制作。这个新晋小组对《圣域3》的开发十分上心，潜心研究了系列的前两代作品及资料片。故事仍然设定在充满幻想色彩的Ancaria大陆，前作中的部分场景，比如Braverock城堡将在本作中出现。

本作的玩点在于4名玩家组成冒险小队合力作战，在单人模式中其他3名队友由AI操控。为了突显合作的游戏乐趣，本作的战斗系统作了大幅的革新。玩家可与队友合力使出各自的“战斗技巧”（Combat Arts），以造成更多的伤害，还设计了许多具有不同效果的双人招式及多人招式。从演示视频中我们看到本作的战斗不同于以往的“暗黑式”，而是倾向于动作游戏，流畅且具有打击感的连续技和组合技将成为战斗的核心，操作上也需要玩家灵活地使用键盘组合键，而不是单纯地以鼠标点点点，这也是针对主机平台进行的改变之一。本作还引入了动作游戏的“终结技”系统，比如当法师用魔法水晶将敌人击倒在地，这时战士就可上前用剑刃将其终结，过程华丽而血腥。在面对一群敌人时，法师先用石系法术将他们震晕，战士再用顺劈斩将他们一举扫下山崖。



■ 本作强调4名玩家合力作战，将有花样繁多的组合技，华丽和血腥的终结技也是新加入的

南方公园真理之杖

■South Park: The Stick of Truth■RPG■Obsidian Entertainment■Ubisoft■PC/PS3/X360■2013.11.19

■你以为打扮得像个巫师你就是了吗？黑曜石前无古人地制作了一款恶搞风RPG，这就是卖点啊……



很难想像正儿八经的黑曜石是如何制作一款荒诞不经的“南方公园”游戏的。事实上，他们不但做了，还做得有模有样。看看他们于E3上展示的宣传片吧，极具育碧自家“疯狂兔子”的恶搞风格（育碧同样也是本作的发行商）：在充满和风的音乐下，一身着和服的男人对一典型南方公园装扮的小孩说，我来教你一招日式绝招。所谓的绝招，其实就是背对着对手放个屁，趁他被臭熏捂嘴时给他一顿猛揍。揍完之后，男人淡定地说了句“切记不可对Boss使用这招”（一语双关……），然后扬长而去。宣传片最后，本作四大主角之一Eric Cartman身穿巫师装，手持真理之杖，贱贱地说道，“今年的圣诞节假期就会发售了哟！……也许，明年？游戏的发售日嘛，你懂的！”

制作人在解说这段时，自己都情不自禁地笑了出来。他表示这种无厘头的恶搞会贯穿游戏始终，包括对白、战斗等各方面。你所扮演的角色虽然打扮起来像个巫师，或者战士，但他们毕竟都是小孩子，没多少战斗能力，使用的是假剑和异想天开的“魔法”。所谓火系法术是用烟火烧焦敌人的屁股，水系就是朝敌人泼水，电系是将电线剪断扔向泼了水的敌人，而石系嘛，有点恶心……呃，你也懂的。

■ 瞧瞧你们这4位呀，真是成事不足，败事有余



迪士尼无限

■Disney Infinity■ACT■Avalanche Software■Disney Interactive Studios■3DS/PC/PS3/Wii/Wii U■2013.8.18

■游戏主打模式是通过卡通人物们在各自旅程中找到的组件，去Toy Box模式中建造一座虚拟的迪士尼乐园。"玩具盒"的玩法与《我的世界》（Minecraft）非常类似，在一个沙箱式的开放空间内，由玩家来自主搭建卡通人物们的大本营。这里可以有让闪电麦奎恩纵情驰骋的大型赛道，有让巴斯光年YY太空超人梦想的航天中心，还有供独行侠John Reid策马扬鞭的狂野西部

尽管Avalanche工作室无辜宣称《迪士尼——无限》并不是对动视旗下继CoD之后又一赚钱利器——Skylanders的克隆，但从商业模式的运作来看，他们抄得真算是彻底：初次进行游戏，需要购买一个基本包，内含3个卡通角色模型——分别为《加勒比海盗》中的Jack船长、《怪物公司》中的Sully以及《超人总动员》中的超能先生。将智能玩具放置在名为INFINITY Base的平台上（类似Skylanders的传送门）之后，就能将对应角色导入到游戏中。接下来这些虚拟玩具可在多平台间通过互联网、WiFi、蓝牙，甚至是NFC（近场通讯）进行妙趣横生的互动，其属性、等级和数据也将实现彻底的融合。新手包的售价高达74.99美元（比Skylanders还要贵！），如果你愿意购买其他的角色，就会享受一定的优惠，比如以$34.99的"优惠价"购入两名角色……最终按照$4.99/人的价格来进行迪士尼卡通人物全家福的大补完——真是一个大坑呀！



■杰克船长放浪形骸的气质一卡通了就全没了啊！

与Skylanders不同，每个新角色只能在它所属于的世界观中进行游戏，比方说胡迪就不能跑到"加勒比"世界中去捉拿章鱼脑袋。游戏主打模式是通过卡通人物们在各自旅程中找到的组件，去Toy Box模式中建造一座虚拟的迪士尼乐园。

米老鼠的梦幻城堡高清版

■Castle of Illusion Starring Mickey Mouse HD■ACT■SEGA Studios Australia■SEGA■PC/PSN/XBLA■2013

■游戏会因为2D和3D视角的变化制造一些障眼法，给准备不足的玩家带来不少"惊喜"。比如在横版画面中的远景中安排了一枚巨大的铁球，如果你觉得它只真的是"背景"，那么突然砸过来的它，会将躲闪不及的米老鼠瞬间变成一块扁扁的橡皮泥

本作是上世纪90年代初由世嘉AM7小组在SS、MD平台上开发的一部迪士尼题材卷轴冒险游戏，米奇需要在大坏蛋Mizrabel控制的城堡中拯救被掳走的美妮。玩家的使命是游历梦幻堡中不同维度的世界，找到7块宝石，从而将其组合成一座通向城主的彩虹桥。

重制后的这款游戏依然保留了老版的许多经典设计：米奇的主要攻击方式是跳跃踩踏和投掷飞行道具，一共有3条命（上限为5条）。由于这种平台动作游戏在今天由枪车球统治的游戏市场中不可能大卖，SEGA澳大利亚工作室干脆把本作打造成为了一部体现老世嘉硬核精神的作品，这在难度的体现上尤为明显。最基本的跳跃操作就具有相当的挑战性，每次跳跃的轨迹都是受到动能和引力的影响的，这就使得玩家很难准确地控制落点——在需要高速通过的连环移动平台跳跃过程中体现得尤为明显，玩家必须在米奇无数次的摔死之后才能找到一定的手感。除了随处可见的悬崖以外，流程中还会出现许多对米奇一击必杀的机关，让玩家彻底明白"过街老鼠"这个词究竟是什么意思。



■游戏的绝大多数时间以2D卷轴式操作为主，将造访风格各异的7个区域

游戏约三分之二的篇幅会沿用经典的2D卷轴玩法，Boss战和特殊探索区域则自动转入3D视角。

FIFA 14

FIFA 14 | SPT | EA Canada | EA Sports | 3DS/Android/iOS/PS2/PS3/PS4/PSP/PSV/Wii/X360/XOne | 2013.9.27



面向次世代的真实世界（Live World）特性将会把每一个观众，每一个座椅，甚至每一根草都变成3D化的存在。借助新平台的强大性能，观众席终于摆脱了“纸人堆”的模样。集体起立、人浪，已经被国足爱好者非常熟悉的观众提前离场，都可以直接在绿茵战场的“动态背景”中得到反映

尽管此前《FIFA 14》宣布了多达12项的新特性，但玩家们普遍认为在现有主机性能的制约下，游戏的进步空间已经极其有限。果然，在新一轮主机大战打响之后，EA Sports宣布次世代版的《FIFA 14》将会伴随PS4和Xbox One首发。除了原先的卖点以外，“完全版”的《FIFA 14》还将加入两个从系统到图像都符合次世代标准的全新要素——真实球员动态和真实世界。

真实球员动态（True Ball Motion）将会让球员更加主动地在对抗过程中发挥自己的身体优势，在头球争抢过程中表现得尤为明显。现在不再只有“传到位就顶得到”和“传不到位就顶不到”的二分法，在被高大后卫贴住的情况下，前锋的弹跳力和爆发力会受到很大的制约。

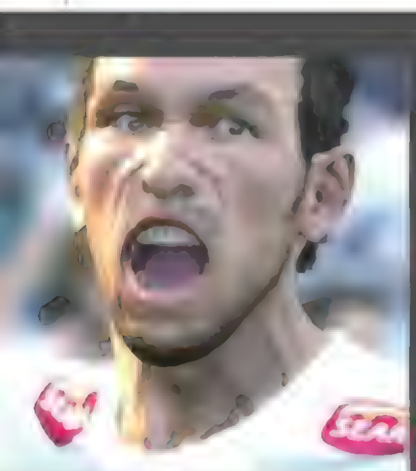


高技术型球员会用非常规的脚法来把死球救活，而防守方也有许多非常规，乃至是腹黑的防守方式

此前介绍过的皮球物理性进化只有在两个次世代版中才会拥有最高的完成度。技术动作变形所导致的球的不规则运动，不再局限于各种“主动失误”的乌龙场面。如果玩家的注意力足够集中，通过正确地移动步伐，就可以在不利局面下实现逆转。比如在遭遇防守方强大压力的情况下，一次胸部停球直接停飞到了脑后，那么玩家就可以通过加速和拉拽动作来继续争夺第二落点。

职业进化足球2014

Pro Evolution Soccer 2014 | SPT | PES Productions | KONAMI | PC/PS3/PSP/X360 | 2013.9.20



E3的新截图让我们初窥了球员的面部表情以及球场的渲染，效果也达到了本世代的极致。在一个安联球场的全景画面里，虽然看不出是否像《FIFA 14》那样采用了全3D观众席，但球场的动态效果至少不再像以前那么乏味。在试玩里我们还看到了全新的球员进场画面，更像是电视转播的感觉了

上月中旬刊里我们曝光了PES2014首次公开的新特性，给人又惊又喜的感觉，惊在全新FOX引擎竟然不登陆次世代平台，而在本世代上的画面效果只能说不过不失，喜的是细节改善还是有很多的。E3期间，本作曝出了新的预告片、试玩影像和开发者视频，能够看到本作没有刚公布时那么不堪，它的确依托新引擎在为次世代平台做准备。

在7月初的PES2014专场发布会上，KONAMI邀请了PES社区的成员参加，用行动体现了他们如今对玩家意见的重视，发布会上公布了本作的更多细节变化。比如，守门员的动作会有可观的改进；天气效果会更真实地影响游戏，至少会让球员的球衣变脏；玩家可在大师联赛中更换执教队伍（而且也将可以执教国家队）等。此外，游戏将使用新的数据系统，守门员也会有独有的统计数据，这可能意味着饱受诟病的球员评分系统也许会有改观，绿茵传奇模式不会继续奇葩下去了。但同时也有一些不好的消息，比如球队的第三球衣可能会在DLC中提供给玩家，使人联想起每年PES新作里灾难一般的夏季转会，更新一下球队名单难道就这么难？

PES2014预计9月下旬发售，顺应潮流，将首次登陆Steam及其他数字发行平台。



看“睡皮”的头发和巴神脸上的光源，终于可以说PES的画面达到了《FIFA 13》的水准了吗？

谋杀灵魂疑犯

Murdered: Soul Suspect AVG Airtight Games Square Enix PC/PS3/X360 2014

如今那种依靠蛛丝马迹和严密逻辑对罪案进行层层剥笋，最终将嫌犯绳之以法的探案剧，已经越来越不受“无娱乐，毋宁死”的观众们的待见了，所以我们才看到《超感警探》《千谎百计》《记忆神探》等等走“神棍探案”路线的剧集的流行。《灵魂疑犯》这部AVG依然基于传统的“Point & Click”机制，有别于传统的是，游戏的互动方式采用了“人鬼情未了”模式：侦探主角Ronan O’Connor在调查一宗有异灵背景的凶杀案的过程中，被神秘人从塔楼抛出了窗外，落地摔死之后还被补上了好几枪——但这依然无法阻止神探的“后续调查工作”。Ronan以鬼魂的状态继续跟踪这起连环谋杀案，非实体化的存在方式，让他的工作开展更加“自由”了。

身为一个幽灵，Ronan无需担心自己的调查会受到坏分子们的干扰，反而能灵活地勘察线索，这无疑是很有趣的体验。

人间的敌人无论手里拿的是大砍刀还是冲锋枪，都无法伤害到Ronan这个“死侦探”，不过在面对被邪恶势力控制的其他异灵爪牙的时候，情况则完全不同了。游戏依然保留了一定的动作元素，不过制作组也表示，处于危险境地中的玩家需要用自己的大脑，而不是狂按手柄的方式来脱困。



对于现实世界中正在发生的事情，Ronan只能观看不能干预

Ronan可以在任何敏感地点自由出入，偷听（确切的说是凑到对方嘴皮子旁边的聆听）包含重要信息的谈话。在找到新的受害人之后，玩家可以通过记忆回溯功能，来回放整个犯罪现场。由于主角已经不再是人类，他无法通过物理方式与物品发生互动，更不能拿起武器直接将有罪之人弄死了事

死光

Dying Light ACT Techland Techland PC/PS3/PS4/X360/XOne 2013

作为Techland带来的又一部开放式丧尸题材动作冒险游戏，玩家们很容易将它当作是一部套了新马甲的《死亡岛》（Dead Island），尽管后者只是Techland的众多作品之一。通过本作E3公布的15分钟Demo演示，我们发现在相似的外观（主视角动作、滨海小镇舞台）下，《死光》依然拥有很强的看点。

就像之前前瞻中提到的，《死光》中包含一个昼夜循环系统，这对于Sandbox游戏而言并不算是什么创新，游戏的首要卖点就在于丧尸的行为方式是根据一定的作息时间来进行的。

在白天的时候，它们表现得懒懒散散、无精打采，即便你将自己送到它们嘴边，恐怕也不会勾起这群饥肠辘辘的活死人的任何食欲。而当夜幕低垂的时候，丧尸们立刻会变得行动敏捷、攻击欲极强——活脱脱就是电影《我是传奇》中那群“夜魔”的翻版。由于丧尸是按照“日出而息，日落而作”的规律行动的，因此以往一边拿着大刀乱砍乱杀，一面捡起满地掉落的战利品的玩法显然已无法行得通。玩家需要在白天的时候抓紧一切时间寻找生存物资——相当于给夜间的行动买好“保险”，否则很难活着看到第二天的太阳。这就是和《死亡岛》的最大不同。


像《死亡岛》中那样用砍刀弄死这群丧尸，这在白天完全不是问题，可这样做会白白浪费用来寻找生存物资的时间

丧尸在白天的软蛋作风，并不代表玩家可以为所欲为。面对那些挡路的尸群，如果你非要将它们都打趴下之后再通过，只会浪费宝贵的时间。因此，玩家要向《镜之边缘》那样利用好场景中的低矮建筑物，进行主视角跑酷表演，并且在飞檐走壁的过程中尽量避免被零星的丧尸打断

福尔摩斯探案罪与罚

Crimes & Punishments: Sherlock Holmes AVG Frogwares Focus Home Interactive PC/PS3/X360 2013

本作流程约为15小时，包含8个不同案件，每个案件都有3至5种结案方式，也没有绝对的“正确的”方式，探案的过程可以是光明正大，也可以诡计多端。你在上个案件所作出的决定可能会影响到下个案件，最终导致故事的结局向不同的方向发展

法国小组Frogwares做了20年的“福尔摩斯”游戏，其作品没有太大的亮点，但也有着一部分忠实的玩家。最新的一作“罪与罚”（没错，其主题就是受了那部著名的俄国文学作品的影响）在E3上展出，与时俱进地采用了UE3引擎，首次以全3D的面貌向玩家展现迷雾重重的伦敦城，画面惊艳，细节丰富，历史感强烈，着实吸引了不少玩家驻足。



玩家这次将扮演中年的福尔摩斯揭开8个不同案件背后的秘密

本作在画面上有了质的飞跃，在游戏自由性上也有所提升。玩家可探索20个不同区域，从室内到室外，贫民窟到富人区，庄园到墓地。在场景设定上都使用了较为朦胧的效果，以凸显出神秘和诡异的感觉。玩家扮演的依旧是名侦探福尔摩斯（但这次是中年），解开扑朔迷离的各类案件，将带给玩家最真实的破案体验，享受拨开云雾见青天的成就感。E3的演示主要向玩家介绍了本作新增的“福尔摩斯视角”（Holmes Vision），能让玩家快速扫描整座房间，且高亮显示出房间中的可疑物品。演示中福尔摩斯前去调查被害人的住所，在凶杀案的现场，利用视角发现尸体旁边的架子上有一处未被灰尘覆盖的盒子状区域，从而推论出它被凶手拿走了。在后花园又用视角发现一把匕首和沾有血渍的日记，似乎是在行凶之后留下的。

堕落众神

Lords of the Fallen RPG City Interactive City Interactive PC/PS3/PS4/X360/XOne 2014

教士职业并不只会手捧魔法书照本宣科，同样拥有强大的战斗能力，手中紧握的巨锤是游戏中输出最强的武器，但由于自身盔甲薄弱，防御力也严重不足，因此就需要用魔法制造幻影，延缓时间，来为自己的猛击创造条件

这是一部在本届E3上被不少媒体评为“有成为次世代RPG标准潜质”的开放式角色扮演游戏，故事将会讲述一场发生在8000年前的人神之战。用不断的献祭来取悦众神，用忍让来承受一次又一次从天而降的灾难……人类受够了众神对自己的玩弄和压迫，他们推选出了3位勇士踏上了这场弑神之战，玩家扮演的就是这个“不可能完成的任务”的小队的队长——Harkyn。



游戏的打斗存在比较明显的脚本化倾向，但画风却非常吸引人

本作的世界中处处都突出一个“大”字，就拿神灵来说，奎托斯（Kratos）在虐杀奥林匹亚山上的各路神祇时对方不是主动将自己变成和奎爷一般大小，就是任由奎爷开挂变身成巨大的充气娃娃，总之要创造条件让参与这场对决的双方处于同一水平。而本作中的众神绝对不会如此迁就那些自不量力的人类挑战者，就拿截图中屹立在地平线上的几座高耸入云的大山来说，它们只是神的几根指头……

游戏中的3种职业是战士、杀手和教士，其属性特点和战斗风格自然可以想象。为了突出游戏的动作性，制作组也在技能体系上加入了一些自己的东西。就拿杀手来说，除了依靠飞刀和弓箭进行远程攻击以外，还能通过隐身技能的解锁，让自己化身为真正意义上的无声死神。

乐高漫威超级英雄

■LEGO Marvel Super Heroes■ACT■TT Games■Warner Bros. Interactive Entertainment■3DS/DS/PC/PS3/PS4/PSV/Wii U/X360/XOne■2013

■《乐高漫威超级英雄》将会以《复仇者联盟》中的几位领军人物为主角，辅以Marvel世界的其他角色，带给玩家一场美漫超级英雄大乱斗



继“蝙蝠侠”“星球大战”“琼斯博士”“哈利·波特”“魔戒”之后，“妇联”也要以方头方脑的乐高形象进入游戏玩家的视野。故事的起源是银影侠（Silver Sufer）坠落地球，他浑身覆盖的全银外壳化成了无数碎片，飘落到纽约市区，从而招来了全宇宙恶棍们的抢夺。在游戏的首个任务中，沙魔（Sandman）和憎恶（Abomination）在纽约中央火车站绑架了Roxxon能源公司的高层官员，首先出场的两位英雄，是钢铁侠和绿巨人浩克——这两个家伙的能力，自然不用再做介绍了。需要指出的是游戏的关卡组织方式：复仇者联盟、蜘蛛人、死侍和金刚狼会拥有属于自己的独立战役，属于各个子世界观中的角色则会作为从属角色，在线上合作模式中登场。单机状态下选择不同的英雄，关卡设计也会发生对应的变化。就拿上文介绍的这个任务来说，钢铁侠的玩法更像是一部空中射击游戏，流程是从高空突入车站。而浩克则是靠一路的“猪突”和“无双”，从大门径直杀入。在风格上，战役也会突出最新电影的特点，比如蜘蛛侠会有更多人性化的描写，而浩克也不是一个只会把内心苦B情绪诉诸暴力的大怪兽，他的对白，尤其是QTE动作设计会突出在“妇联”电影中的诙谐一面。

超漫世界中的那些大恶棍们，自然不能靠凶器猛插这种物理伤害方式弄死。每场Boss战的收官阶段，玩家必须解决一个谜题，才能将它们送回老家。就拿沙魔来说，如果两名玩家分别选择扮演蜘蛛侠和浩克，那么就需要“小蜘蛛”通过感官特技发现一面可以攀爬的墙壁，然后由转变为Bruce Banner常态的浩克爬上墙头，再通过蛛丝荡跃到制高点的水泵处，从而能够对沙魔使用它最惧怕的“大规模杀伤性武器”。P

植物大战僵尸花园战争

■Plants vs. Zombies: Garden Warfare■ACT■PopCap Games■Electronic Arts■PC/PS3/PS4/X360/Xone■TBA

■原版《植物大战僵尸》里的元素以各种形式出现在了《花园战争》，这是本作最大的卖点。作为DPS的豌豆射手可以扔出一个火爆辣椒，造成巨大的范围伤害。而在原版中只能生产阳光的向日葵，在本作中被赋予了辅助能力，可以治愈友军，为植物疗伤，在行有余力之时还能帮忙打打僵尸……

本届E3，EA明显准备仓促，没有真正展出一款原生次世代游戏，其中打头阵的《植物大战僵尸——花园战争》更传递出一种缺乏新Title、榨取品牌剩余价值的气息。不过好消息是这次EA榨得很好，以至于完全掩盖了最近发售的正统续作的光芒。

《花园战争》是一款第三人称的射击塔防游戏，使用EA最新的“寒霜3”引擎打造，与系列正统作品比起来完全算是大手笔了。玩家可以扮演《植物大战僵尸》里的4种经典植物——豌豆射手、向日葵、大嘴花和仙人掌，与来袭的僵尸战斗，保护花园。本作既有射击要素，又有动作要素，更有塔防要素。玩家可以控制豌豆射手远程扫射僵尸群，也能控制大嘴花使用“土遁”接近僵尸，再将其一口吞下，至于系列中的其它植物，则是以防御性“塔”的形式出现。比如豌豆射手可以在场地中种植豌豆射手盆栽，当然后者无法移动，只能原地攻击。值得注意的是，本作不仅有初代的经典植物，2代的新植物也一并收录，比较标志性的就是白菜拳手，非常有个性。

原版里的元素以各种形式出现在了《花园战争》里，这是本作最大的卖点。玩家需要熟悉并发挥各种植物的特性，才能在如潮的僵尸进攻下存活下来。P



■花园里的战场充满童趣，老少咸宜。即使面对死对头僵尸，向日葵也一副人畜无害的样子……

神偷

■Thief■ACT■Eidos Montreal■Square Enix■PC/PS3/PS4/X360/XOne■2014

■ 从演示中看，游戏的关卡可能是比较开放的。开发者在访谈中也提到，Garret几乎可以进入游戏世界中的任何地点搜寻他的战利品

相比许多神龙见首不见尾的E3新作，“行踪诡秘”的《神偷》在E3上带来了一段完成度很高的演示。从中我们可以得知一些细节：

首先，这的确是一款尊重传统的潜入游戏，整个游戏过程都可以靠潜行来完成。玩家扮演的主角主要靠人类的能力来规避敌人，而不是像《声名狼藉》那样很多时候可以靠技能远离危险。一些设定极为接近真实，比如守卫的视野取决于他们面向的方向和相互位置，如果两个守卫面对面站着，那么他们的视线会被彼此挡住而看不到对方身后的东西。Garret可以使用绳镖攀爬到高处，如果没有工具，很多地方是上不去的，此外绳镖还可以用来防止自己坠落。

一些比较低的墙壁可以被直接翻越，一些表面粗糙的墙体也可以不依靠绳镖直接攀爬上去。爬到高处的Garret相对来说是安全的，因为敌人一般不会注意到高处的动静，此时Garret反而可从高处发动Takedown，直接干掉那些地面上落单的敌人又不打草惊蛇。

E3演示的夜晚关卡氛围绝佳，月夜里万籁俱寂，所以对你来说更要保证不要出声，一旦弄出声响就会引来一阵狗吠，而且难以迅速平息；一旦受到攻击，你的生命值也是无法随着时间流逝而恢复的。P



■ 除了所谓的“专注”迎合了快餐玩家的口味，《神偷》的大多数系统仍旧是传统而硬核的

NBA 2K14

■NBA 2K14■SPT■Visual Concepts■2K Sports■PC/PS3/PS4/X360/XOne■2013.10.1

■ 游戏中最大的悬念，就是如今手握两个FMVP和4个MVP奖杯的勒布朗的默认数值能否达到99，达到乔丹的境界——我们都是见证者！

篮球游戏的“封面人物魔咒”可谓是家喻户晓，《NBA 2K13》的3位年轻代言人都没有打出他们的身价，就连身为老板的“飞人”乔丹也只能跟着他的山猫队沦为鱼腩。本届总决赛开打之前，勒布朗·詹姆斯被确定为《NBA 2K14》的封面人物，这不禁为热火的卫冕前景蒙上了一层阴影。

正如只有亚瑟王才能拔出石中剑一样，这个封面魔咒也只有NBA第一人勒布朗才能破。他用一个轻描淡写的跳投锁定了总冠军，同时锁定了自己历史前十的地位，这与本作的主打标语“统治的开始”不谋而合。众所周知，勒布朗从小就是个疯狂的2K玩家，他和好基友保罗经常打一整夜2K游戏。这次2K不仅邀请他任封面代言，也为他准备了一份惊喜——通过动作捕捉技术做出了一个活生生的“数码勒布朗”。从E3的视频演示中，我们惊喜地发现，数码勒布朗几乎每一个关节都是活的，很多动作都可以1比1地复制真实勒布朗，而不只是单纯的播放动画。包括一整套的Finish动作、Crossover过人、还有招牌式的战斧扣篮。数码勒布朗的面部表情也完全与真人同步，比如招牌式的笑容，还有2012年东决G6的“死亡之瞪”。游戏中所有的人物模型都有了质的飞跃，地板与球的碰撞及飞行轨迹也更加自然。P



■ 游戏将首次加入皇马、中央陆军等14支顶级欧洲俱乐部

武装突袭3

■ArmA 3■FPS■Bohemia Interactive■Steam■PC■2013

■ 生活模式最有趣的地方，就是平民和匪徒的身份可以随时转换。如果玩家觉得捕鱼来钱太慢，想搞点"Easy Money"，那么不妨把小艇贱卖之后换套潜水设备和鱼叉枪，然后下海捞海龟（当然也可能被大白鲨当午饭吃掉了）。反正匪徒的脸上也没有字，任何扮演坏分子的玩家在丢掉长枪之后，都能化装成为平民百姓流窜到警察管辖地区，他们甚至可以藏在一部由"良民"驾驶的厢式车之中混入"敌后"，直接把警察的老家给炸了！

此前Bohemia在Steam平台发布了《武装突袭3》的测试版（ArmA 3 Lite），虽然缺乏必要的细节，任务也严重不足，但广大军迷玩家在体验后还是大呼——真实，实在是太真实了！

E3 2013上我们看到的Alpha版，为我们带来了一种堪称"毁三观"的服务器类型——真实生活模式（Real Life）。这里看不到有棱有角的杀人机器，没有身穿不同军服的士兵们在一起厮杀的场面：玩家扮演的是这座虚拟小岛的居民、控制南端密林地带的匪徒，或是"和蔼可亲"的警察叔叔。



■ Lite版的画面还相当粗糙，不知正式版是否能达到截图的水准

无论是谁，在游戏中的唯一任务就是——赚钱。如果想当良民，就需要从最基础的摘苹果、送快递开始积攒自己的启动资金，然后购买一辆出租车开始自己的日常业务，或者购置一艘小艇出海捕鱼。

而作为警察，你的"特权"是搜查他们所看到的任何人，一旦发现了身上携带的违禁品——枪支、毒品、海龟肉（是的，杀海龟是犯罪行为！），就可以将对方当场拘捕，没收其全部非法所得（其实就是装入自己的口袋）。如果对方试图暴力抗法，那么"警察"就有权将其当场击毙。匪徒专门从事违禁品的生产，但必须将"货物"送到警察控制区的交易点，才能获得真金白银。

忍者神龟脱影而出

■Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows■ACT■Red Fly Studio■Activision■PC/PS3/X360■2013.8.29

■游戏中的特殊攻击动作所消耗的气槽并不会在玩家胡打一通的过程中自动填满，需要玩家实施具有娱乐效果的表演——这与SSX（极限滑雪）的Trick系统非常类似。在参战角色怒气全满的情况下，就能实施满屏效果的连协必杀

还在怀念小的时候在FC和街机上与玩伴们操纵着这些爱好比萨饼的神龟们，与"朗格""斯雷德"率领的邪恶军团战斗的日子吗？动视的这部《忍者神龟》动作游戏，就是让玩家们找回曾经的感动。

游戏支持两名玩家同机或者线上4名玩家合作进行群殴作战。在本地状态下（单人、双人同机），玩家可以从3D视角和横板卷轴之间自由切换——这并非是单纯出于制造怀旧感的目的，在战斗中也会发挥作用。比如在面对敌人360度围攻的时候，就可以进入2D状态，此时只需要料理前后两个方向的敌人，但此时一些控场性能较好的范围技能也会无从发挥。



■ Raphael被制作组定位成了一个"无死角战士"，这恐怕会激起漫画爱好者的不满……

游戏中的4名神龟的特点基本遵从漫画的设定：Donatello擅长远程攻击，步伐移动较慢；Leonardo没有明显的缺点，相信也是线上合作过程中玩家争抢的角色；Raphael近战能力强大；Michelangelo是四大弟子中攻击力最弱，但速度最快的角色。

游戏的操作可谓相当简单，只有一个武器攻击键和踢腿，没有技能树和连招的设计，所有的大招都采用传统的"搓招"方式发出（这也是本作保留卷轴视角的原因，因为3D视角下搓起来的确是有些勉为其难）。

兄弟双子传说

■Brothers: A Tale of Two Sons■AVG■Starbreeze Studios■505 Games■PC/PSN/XBLA■2013

■本作采用UE3引擎制作，展现的是一个简单、柔和的幻想世界。在冒险的间隙，遇到极致的景色时，兄弟俩会停下来，坐在一起欣赏远方的景色，享受这片刻的清闲，那画面十分令人动容。演示的最后一幕就是兄弟俩搭乘飞行器在山间航行，伴随着小弟惊喜的尖叫声进入旅途的下一站

本作讲述的是一个温情的故事。两兄弟的父亲受到病痛折磨，生命危在旦夕，两人决定铤而走险，去寻找传说中能治百病的“生命之水”。旅途中两人需要互相帮助才能度过一个个艰难险阻，听起来像是一款双人合作游戏？其实不然。

E3演示的开始，制作人首先介绍了本作的玩法。本作是一款单人动作冒险游戏，玩家将用一个手柄控制两名不同的角色：以360手柄为例，左摇杆控制大哥行走，右摇杆控制小弟，左开枪键控制大哥的互动动作，右开枪键控制小弟。两兄弟性格各异，大哥健谈，乐于助人，常用交谈的方式向同样友善的NPC获取信息；小弟活泼调皮，会以恶作剧的方式强迫那些恶劣的NPC说话。



■旅途中遇到美景，兄弟俩就会像这样坐下来，享受片刻的清闲

许多细节上的差异还体现在冒险过程中的方方面面，比如大哥因为曾亲眼看到母亲被淹死而怕水，小弟因为身材小可以穿过栏杆、跳上风车等等，大哥力量大，可拉下闸门开关，搬动石头等等。

本作在动作部分的难度也许并不是很高，制作人为此示范了一个例子：即使是角色跑到悬崖边缘也不会跌落，难度主要体现在要用两只手分别控制两兄弟，考验的是玩家眼与手的协调度，看起来简单，但玩起来还真不容易。■

再见德波尼亚

■Goodbye Deponia■AVG■Daedalic Entertainment■Daedalic Entertainment■PC■2013

■在本作中，“德波尼亚”正面临着被毁灭的危机，Rufus需要想方设法拯救他的家乡，最后带着他在初代里结识的女朋友——Goal前往极乐城

从前有一个名叫Rufus的小男孩，生活一个名叫“德波尼亚”的地方。德波尼亚其实是一个巨大的垃圾场，不甘平庸的Rufus一心要离开这里，前往极乐之城“伊利瑟姆”（Elysium）。由来自德国的Daedalic Entertainment所开发的冒险游戏“德波尼亚”三部曲，讲述的就是这么一个单纯而又美好的故事，《再见德波尼亚》，将是系列的最后一部作品，Rufus冒险之旅的终点。

和以往一样，Rufus那些异想天开的计划总是那么的不靠谱，不但不能解决问题，反而带来更多的麻烦。更多的艰难险阻让Rufus体会到，只有一个Rufus貌似不够用，于是，他决定制造一对和他一模一样的克隆体……这意味着玩家将在本作中操作全新的“Rufus三人组”，玩家可自由在3名角色中进行切换，游戏中的不少谜题都需要3人合作才能解开，比如让一人去操纵开关，好让另一人能够到达新的区域。



■一心要逃离垃圾世界德波尼亚的Rufus，他会成功吗？

3个Rufus也不总是那么的和谐，他们会制造出一些荒诞不经的笑话和麻烦来，比如在试玩中出现的一幕——一个Rufus就快要被大虫子给吃掉了，你在想怎么让另外两个Rufus去救他的同时，别忘了一件事：Rufus的计划从来就没有成功过的——不管是哪个Rufus——从来没有！■

回忆

■Memoria■AVG■Koch Media■Daedalic Entertainment■PC■2013

■"黑暗之眼"原本是德国人自创的纸上角色扮演游戏规则，曾被改编成回合制RPG"龙歌"系列。现在由同是德国的制作组Daedalic Entertainment以他们最擅长的方式制作成传统解谜冒险游戏，注重气氛的渲染及故事的陈述，别具一番风味

本作是冒险游戏《黑暗之眼——桑缇娜夫的羁绊》（The Dark Eye: Chains of Satinav）的续作，游戏初代的美工极为出色，细腻温婉，这种风格的AVG在欧洲最近十分流行。

故事发生在奇幻世界Aventuria，依然讲述了捕鸟猎人Geron的传奇故事。本作中，被诅咒的Geron不幸将厄运传给了他的女友，使她变成了一只乌鸦。旅行商人Fahi有解除诅咒的方法，前提是让Geron帮他揭开500年的恶魔猎人——Sadja公主神秘失踪之谜。在寻找公主的过程中，Geron逐渐发现了这个世界一段不为人知的黑暗历史。

在探索Aventuria的过程中，玩家将扮演现代世界的Geron和过去的Sadja，两人的冒险看上去毫无关联，但最终命运还是联系在一起。本作共有8个章节，对Sadja的着墨更多一些。本作标题"Memoria"其实是拉丁文，相当于是英文中的"Memory"。主策划Kevin Mertz在展示本作时暗示，剧情的主旨在于"选择性失忆"，人们只想记得他们愿意记得的事情，按自己所愿重组记忆。在演示动画中，主要向玩家展示了一些游戏中的场景，比如在错综复杂的地下墓穴中，Sadja受到巨像的攻击，还有迷雾环绕的森林以及建造于高山上雄伟壮阔的宫殿。P



■为了拯救成为了乌鸦的女友，Geron踏上寻找Sadja公主的旅途

与狼同行

■The Wolf Among Us■AVG■Telltale Games■Telltale Games■PC/PS3/X360■2013

■《行尸走肉》游戏版取得成功，与AMC同名电视剧对漫画的推广有很大的关系。如今依然采用章节制方式发售的《与狼同行》，在题材上并没有太大的优势可言，这也给游戏的质量提出了更高的要求

Telltale Games以章节制方式完成的《行尸走肉》第一季在去年各项电玩媒体的年度最佳评选中赢得了大满贯。今年，他们准备复制这一成功。这款新公布的冒险游戏《与狼同行》是Bill Willingham著名的DC漫画《成人童话》（Fables）的前传。原著讲述的是我们所熟悉的童话人物因为他们生活的平行世界被外敌入侵，不得不撤退到凡人世界的故事。位于纽约市的隐秘社区童话镇（Fabletown）就是他们在世俗中的定居点，在这里维护治安的是曾经劣迹斑斑的"大饿狼"，现在的治安官Bigby Wolf。"三只小猪"（在现实世界里已经吃成了3只大肥猪）、熟女化的白雪公主，还有在花花世界里忙着到处偷车的陶德先生（Mr. Toad，《杨柳风》中喜欢一切有速度感的东西的小蛤蟆主人公），将会在全新的冒险中与"恶狼"擦出"激情的火花"。

游戏中将会出现许多关乎道德层面的选择。《行尸走肉》中绝大多数选择无法给游戏过程带来任何影响，针对玩家的质疑，Telltale表示，《与狼同行》将对这种"选了白选"的问题进行一些改进。对于白雪公主下达的命令，Bigby Wolf可以决定是服从还是违背，正反选择将会触发两种完全不同的故事体验。P



■昔日的三只小猪胡吃海塞成了二师兄，而且居然还叼着烟卷儿

少年正义联盟遗产

■Young Justice: Legacy■ACT■Little Orbit■Warner Bros. Interactive Entertainment■3DS/PC/PS3/Wii U/X360■2013.9.10



■ 游戏中玩家可以随时更换主控角色，统筹安排小队获得的经验值和技能点。如果有角色阵亡，游戏会从剩下9名英雄中随机挑选一个补充到玩家的队伍之中。但由于新角色是"白板"状态，来了之后也没有多少用，因此相信玩家在给老角色们配点的过程中，不会有多少私心

原版《少年正义联盟》是Cartoon Network（CN台）于2011和2012年播出的一部动画剧集，一共推出了两季，由于收视率下滑，第三季在企划阶段就被砍。本剧用毫无底线可言的黄暴桥段和黑暗元素，为观众们讲述了Robin、Aqualad、Kid Flash、Speedy等超漫英雄的接班人们，在蝙蝠侠、绿灯侠这样的好老师带领下好好学习、天天向上的故事。预定于今年秋季推出的游戏版，将会通过"大菠萝"式的解决方案，来见证这群好骚年的成长史。

在游戏开始前，你可以从站得老长的队伍中挑选一名英雄与两个跟班（如果是线上合作，则它们将会成为2P和3P玩家）。本作的操作非常简单，鼠标两个键（分别控制常规和特殊攻击）以及键盘上的几个热键就能顺利玩转。游戏的流程也是标准的"大菠萝"模式，玩家需要一层一层攻入坏分子们的营地，用杂鱼练级，用智慧解决谜题，用勇气战胜像Bane这样的封关Boss。

既然这是一部以超级英雄为主角的ARPG，靠胡砍乱杀解决问题自然就是一件非常掉价的事情，游戏希望玩家能够发挥每一个角色的特点，蛮力在游戏中将寸步难行，发挥角色的隐身、心灵感应以及水元素等能力才能全身而退。P

■ 游戏的操作完全是"大菠萝"式的，技能的施展相当重要



涂鸦冒险家DC漫画大冒险

■Scribblenauts Unmasked: A DC Comics Adventure■AVG■5thCell■Warner Bros. Interactive Entertainment■3DS/PC/Wii U■2013.9.24

■ 除了为DC漫画世界中的各种道具设置属性、功能和外观以外，玩家还能用自己的画笔创造混搭的英雄，比方说一个穿着超人内裤、长着闪电侠的小翅膀耳朵，长着"小丑"的血盆大口，开着蝙蝠车的超级山寨英雄



本系列源自3DS上一部极具创意的冒险游戏，玩家使用触控笔输入单词，创造出各种各样的物体，来帮助主人公Maxwell通过一个个冒险关卡。继去年Maxwell在任天堂的游戏世界中与以Link、Mario为代表游戏明星们进行了一次美妙的冒险之后，这一次他与自己的妹妹Lily一道进入了超级英雄满街走的DC漫画世界。本作也是继《涂鸦冒险家——无限》之后，这个系列再次来到PC平台。

顾名思义，这次游戏中登场的DC英雄将会超过两千名，即便是脑残粉们也会对这一数字表示乍舌。实际上，游戏与其说是一部DC英雄的大乱斗，不如说是表现那些知名漫画人物"历史演变"的互动百科全书——仅仅一个蝙蝠侠，在游戏中就存在33种不同的形象（彼此之间还拥有独立的人格），从Bob Kane和Bill Finger笔下的初版、上世纪60年代电视剧中夸张滑稽的形象、由Tim Burton演绎的隐晦风格，到最新的"黑暗骑士"，在游戏中一应俱全。拥有最多"变种"的角色是绿灯侠，数量是惊人的130个！Maxwell需要运用自己神奇的绘画能力，帮助"正义联盟"阻止由Bane、Harley Quinn、Lex Luthor、Sinestro、The Riddler、Joker组成的"恶棍联盟"颠覆漫画世界的邪恶计划。P



■ 为所欲为的精神将在DC的超漫世界中得到彰显

雄霸三合会

■Rise of the Triad■FPS■Interceptor■Apogee Games■PC■2013

原版《雄霸三合会》是FPS启蒙时代一部具有代表性的作品，一度也被误认为是《德军总部3D》的续作，不过与“狼穴”“公爵”“雷神”不同的是，这部邪典风范十足的作品此后并没有推出过续作。2006年在PSP上出现过的同名游戏，只是好事者在自制系统环境下进行的移植。将会在年内推出的《雄霸三合会》，则是一部原汁原味的重制版。视CoD为FPS代名词的骚年们，将有机会体验到以超快节奏和满屏肉块横飞为特色的Old-School主视角射击游戏的精髓。火墙发射器（Flame Wall）、王者之棍（Excalibat）等等经典武器全部保留，在虐杀乐趣上本作将在FPS中加入只有在刀剑类ACT中才能看到的断肢效果。准确命中位于敌人关节位置的断肢点，玩家就可以将子弹变成利刃，将对方的脑袋、四肢，甚至是躯干直接削掉，完全可用手中的SMG来“创作”一堆韦小宝口中的“人棍”。

游戏中共有5名可选角色，各有优缺点，总体上是平衡的。游戏的多人模式在正式版中只有“抢分”这一种，严格意义上来说“抢分”也不算是多人游戏方式。根据玩家的通关速度、命中率和最重要的虐杀（断肢）数量，你的游戏得分会显示在屏幕右上角，同时还有其他4名朋友当前的得分情况。



■1995年的《雄霸三合会》在当时被不少人误认为是《德军总部3D》的续作，二者在美术风格上的确有不少相似之处

■制作组承诺“未来”会加入32人对战模式，由于制作组实力有限（他们甚至至今依然没有自己的固定工作地点），想一步到位也不太现实，只能寄希望于免费DLC的方式对内容进行补完——当然，你必须祈祷Interceptor工作室能够活到那个时候

杀出重围堕落

■Deus Ex: The Fall■ACT■Eidos Montreal■Square Enix■Android/iOS■2013.7.11

这部《杀出重围——堕落》，是一部与《杀出重围——人类革命》平行的外传作品。这部立足轻平台的新作拥有绝对重量级的制作阵容，制作人David Anfossi、剧本Mary DeMarle和James Swallow、美术指导Jacques-Belletete以及作曲家Mike McCann都是“正传”的原班人马。

游戏的故事基于官方小说《伊卡洛斯效应》，主角为接受Aug人体强化改造的S.A.S.士兵Ben Saxon，故事将围绕Neuropozyne（抗排斥反应药剂）造成的大规模感染事件展开。虽然时间线始于Sarif工业集团遭遇恐怖袭击，与DE3也共用了一个世界观，但制作组已经明确表示本篇主角Adam Jensen不会出现在移动版之中。

在游戏系统方面，潜入/强攻两种行动方案、第一/第三人称视角即时切换等等要素全部保留。游戏的Aug改造项目并不是对原作的照搬照抄，蒙特利尔小组安排了24种全新的模块和超过100种的功能升级选项。武器系统是变化最大的地方，所有的枪械都可进行“即插即用”的改造。在道具栏界面中，玩家就可以直接购买作战物资，完成各种升级。本作的默认操作为双虚拟摇杆方式，对iPhone的小屏而言的确是有些勉为其难，因此游戏也提供了一些优化措施。



■在物品栏中就可以完成物品的购买和相关升级，要记得购买和升级哟……

■物品的拾取、场景互动和瞄准射击可以直接通过触摸完成。双击掩体，角色就会进行自动靠墙。针对不同的设备（iPad、iPad Mini、iPhone），玩家亦能通过丰富的自定义选项，找到最顺手的操作模式。对于有“一个都不杀”强迫症的“潜入控”玩家来说，不妨等到安卓版问世之后，用OTA线接驳Xbox 360手柄的方式再玩！





■ 骑着马在旷野上驰骋，E3公布的这个位于阿富汗的关卡很容易让人想起《荒野大镖客》

潜龙谍影V 幻痛

■Metal Gear Solid V: The Phantom Pain■ACT■Kojima Productions■KONAMI■PS3/PS4/X360/XOne■2013.10.29

作为KONAMI的王牌工作室，小岛秀夫制作组已经有5年的时间没有在高清平台上推出全新作品了。2009年公布的《潜龙谍影崛起》预定于PC、PS3和Xbox 360三个机种发售，主角是经过改造的机械忍者雷电，以细腻的物理破坏为卖点，甚至可以让玩家用刀把一颗西瓜切成10块，每一块的断面都是即时演算的。游戏将“一切皆可切”作为卖点，最后也坏在这个卖点上，制作组没有设计出合理的关卡，小岛在2010年末叫停了开发，将项目外包给白金。

成品《潜龙谍影崛起》于今年2月登陆主机，使用《猎天使魔女》的引擎，虽然游戏打起来还算爽快，但不再以物理破坏为卖点，与小岛组的方向大不相同。

这时KONAMI将重心转向《潜龙谍影V》，耗巨资开发全新的FOX引擎。该引擎为延迟渲染量身打造，光照系统出色，执行效率也很高，不输给CE3等欧美的最先进引擎，完全满足PS4、Xbox One和高端PC的需求。E3期间，KONAMI发布了一个新的预告片，以主角在阿富汗的战斗为主，引起热烈反响。

在《潜龙谍影V》的场景中，昼夜是即时变幻的，当然，很多沙盘大作早就实现了这一功能，不过本作依然有不少亮点。关卡会根据不同的时间发生变化，白天的敌人较为密集，视野更宽广，夜晚的卫兵虽然较少，但敌人的警惕性更高，探照灯等各类人造光源也比较麻烦，一旦被发现，守军会发射照明弹，对主角穷追不舍。游戏中的24小时相当于现实中的6个小时，玩家可以自行规划潜入时机。暴雨、沙尘暴等恶劣天气也是本作重点刻画的特性，善加利用可以让行动事半功倍。游戏抛弃单线式流程，采用任务制，在主角之外，玩家还有机会操作左轮山猫等配角，剧情被平均分散在各个任务中。《潜龙谍影V》的副标题《幻痛》是医学术语，指残障人士在失去肢体某个部分后依然感受到失去肢体的触觉和疼痛的幻觉，主角Big Boss失去了左手，靠假肢继续作战，他的同伴米勒则失去了右手和左腿，其他主要角色也带有生理或心理缺陷，这是游戏的主题之一。本作还会涉及一些较为沉重的话题，如在非洲征战的儿童兵和被迫开采血钻的黑奴。按照小岛的说法，在游戏中，作为英雄的Big Boss会逐渐堕落，这也符合系列的剧情发展。



■沙尘暴可以掩盖主角的行踪，但风暴的路径未必和你的方向一致，想借助天气潜入，就要有随机应变的能力。与很多沙盘游戏类似，玩家可以选择原地快速等待消磨时间，将时辰调整到自己希望的时间，再做行动

很多玩家还记得去年在《潜龙谍影》25周年纪念会上公布的新作《原爆点》，它与《幻痛》在本质上其实是同一款游戏。《原爆点》和《幻痛》都是《潜龙谍影V》的一部分，《原爆点》相当于序章，《幻痛》则是正篇。前者的故事发生在1975年，此时Big Boss的左手健在，额头也没有嵌入弹片，在一次位于古巴的行动中，Big Boss率领的部队遭遇攻击，他本人因重伤陷入昏迷。9年后，他终于在医院中苏

> “新作《原爆点》，它与《幻痛》在本质上其实是同一款游戏



米勒和Big Boss在《原爆点》的行动中身受重伤，后者更因此晕迷了9年，他醒来之时便是《幻痛》剧情的起点



相较白天，夜间的潜入有利有弊，黑暗是你的朋友，人造光源则是你的敌人，卫兵数量虽少但警惕性更强



游戏的很多话题较为严肃，这张图截图似乎在暗示主角雇佣少年兵作战，与系列的剧情相吻合



米勒和Big Boss都失去了身体的一部分，相应的生理和心理创伤，是本作的剧情重点



为了照顾演员，人设进行了一定调整，山猫的建模参考了贝克的脸



表情的精度极高，但没有《黑色洛城》那种播片的感觉，表情与模型完全契合，堪称业界最高水准

> FOX的重点是延迟渲染和面部表情，这两项对机能需求不高，老主机的表现已经相当出色

醒，重返战场，这一部分就是《幻痛》的剧情。按小岛的说法，《原爆点》里没有昼夜变换，只涉及一个短时剧情，让系列老玩家逐渐熟悉开放世界的特点，待到《幻痛》才会引入全面的时间变化。两个部分的剧情紧密相连——未来《原爆点》的内容可能会被《幻痛》全部吸收，也可能单独发售。

系列玩家熟悉的大卫·海特将不再为Big Boss献声，接替他的人是曾主演《24小时》的基弗·萨瑟兰。小岛希望找一个能同时担当肢体动作和面部捕捉的配音演员，饰演过大量动作片的萨瑟兰比海特更符合要求。另一位重要角色左轮山猫的演员则是特洛伊·贝克，他在今年的《生化震撼——无限》和《最后生还者》两部顶级大作中为主角配音，可谓红得发紫。FOX引擎的表情精度足以媲美《黑色洛城》，与建模的契合度则更好，相当先进。

E3上公布的图片和视频基于本世代规格，建模和贴图的精度不算高，可以明显看出锯齿，但出色的光照特效和面部表情让画面的冲击力十足。小岛表示，FOX的重点是延迟渲染和面部表情，这两项对机能需求不高，老主机的表现已经相当出色，次世代会更好。

近年来日本游戏业陷入衰退，大量公司堕入掌机的避风港，不思进取，开发宅男向游戏，而小岛依然表示要制作面向全世界玩家的鸿篇巨制。《潜龙谍影》之前的标题序号均为阿拉伯数字，本作却使用了罗马数字的“V”而非“5”。标题中的“V”是一语双关，带有“胜利”（Victory）的含义，小岛希望《潜龙谍影V》能够在全世界范围内取得胜利，从E3来看，他的确做到了这点。《潜龙谍影V》的表现完全凌驾于其他日本游戏之上，就算与欧美技术力最先进的作品相比也不落下风。或许小岛无法一己改变整个日本游戏界的现状，但《潜龙谍影V》足以为KONAMI赢得国际性的赞誉，这便足矣。

KONAMI在今年提高了对PC市场的重视，旗下的高清大作在PC上全部有份，进军PC的策略十分明显。小岛秀夫近年也对PC念念不忘，《潜龙谍影V》也有推出PC版的打算，不过游戏距离发售还远，目前谈这些尚早，制作组现在的重心是开发主机版，待完成度较高时才有时间处理PC。因为PS4和XOne在本质上都是X86架构的PC，移植PC版并不困难，制作组只需考虑英特尔CPU和NVIDIA显卡等兼容性问题即可



在有高低差的庞大场景中利用“瞬移”穿梭，速度感极强



游戏中的室内场景很是精致，不愧是次世代游戏

FF15的开发方式与系列之前的作品不同，SE会先以对应DX11的PC为基础开发，然后再针对PS4和Xbox One的规格进行适应化移植，最终效果可能有少许差异。据制作人野村透露，游戏很有可能登陆DX11平台，但这也意味着游戏没有支持PS3的可能。8年前，女神史黛拉曾将PS3玩家迷得神魂颠倒，现在，爱情故事将在次世代主机上续演



来自鲁西斯王国的五人小队即将踏上命运的征程。如果你是乡村洗剪吹风格野村爸爸脸爱好者，那这作买定了



最终幻想XV

Final Fantasy XV　RPG　Square Enix　Square Enix　PS4/XOne　TBA

本作的画面水平颇为不俗，这得益于SE的次世代新引擎Luminous，这个引擎与FF15正在同步开发中。经过引擎的进一步强化，游戏的画面和演出还会有实质性的飞跃——甚至可以像直接操控CG动画一样。游戏的音乐由SE本社出身的著名女性作曲家下村阳子担当，成为自由作曲家后她的产量依然稳定，贡献了《异度之刃》等一批优秀的游戏音乐作品，这次也很值得期待

SE的《最终幻想Versus XⅢ》（FFV13）自8年前放出消息以来就几乎杳无音信，虽然每隔一段时间就会有新闻，但一次又一次的跳票显然让玩家们对这种“狼来了”的态度心灰意冷。本次E3的影像最后，随着一句“世界也在不断变化”，游戏标题也随之摇身一变，由V13变为了15，将登陆PS4和XBox One平台——SE正式抛弃了苦苦等待的PS3玩家和自己的节操。联系到之前的掌机游戏FFA13转为了《最终幻想——零式》，开发规模丝毫不亚于系列正统续作的FFV13转正为15也不奇怪了。

游戏虽然改了标题，但剧情并没有脱离以《最终幻想XⅢ》为核心的“新水晶神话”系列。游戏中共有5位来自鲁西斯王国的可操作角色。主角诺克特是鲁西斯王国的王子，是个不喜欢王族拘谨的生活、有些叛逆的青年。在自己的王国被侵略之后，他不得不承担起自己应尽的责任。伊格尼斯是队伍中的智囊，成熟冷静，目标是成为诺克特的称职参谋。普龙普托是诺克特的同学，虽然没有显赫的家世，但是个能活跃气氛的家伙。格拉迪欧路斯的家族号称“王家之盾”，身材非常魁梧，是诺克特最坚实的盟友。柯尔是王家亲卫队队长，外号“不死将军”，是一位严厉的导师。本作的故事将会像公路电影一样聚焦到他们的旅途上，这会是一个基于现实世界的幻想故事。以新宿为蓝本打造出来的鲁西斯街景等都会在游戏中呈现。

> 虽然有很多玩家为了FFV13而买了PS3，好吧，这次你们也有同样的理由买PS4了！

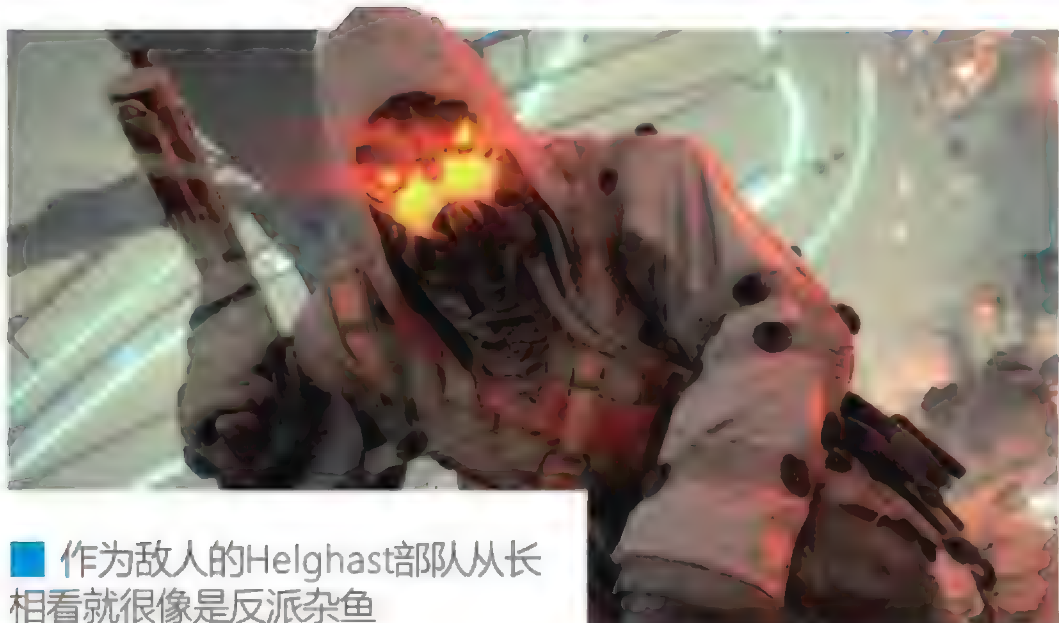
本作的战斗系统将发生翻天覆地的变化。因为系列之前的正统作品不管是回合制还是即时制，都是以“ATB回合条”为系统核心。而FFV13从一开始就是个可以自由攻击的ARPG，FF15也沿袭了这一点，这也就意味着FF系列的正统续作第一次以动作为核心要素，变得与《猎魔人3》等欧美游戏更相似。

战斗小队由3人组成，玩家可在3人之间任意切换（有点像“伊苏7”），每个人都可使用多把武器。团队间的连携丰富多样，同时也会加强团队以外的人物的动作。除了单纯的武器攻击外，还可以将敌人打向车辆进行场景破坏，或是与同伴合伙夺下敌人的武器，再用这把武器进行反击。

在利维坦引发水流龙卷风的战斗中，建筑会逐渐崩坏，玩家要一边在被破坏的建筑物上跳来跳去一边战斗，在这种有高低差的地图上可以最大限度地发挥诺克特的“瞬移”能力，速度感极强，Boss战中像这么华丽的场面会有很多。

杀戮地带暗影低垂

Killzone: Shadow Fall FPS Guerrilla Games Sony Computer Entertainment PS4 2013


作为敌人的Helghast部队从长相看就很像是反派杂鱼


时间设定在数百年后的《暗影低垂》仍有CoD的既视感……

E3上有不止一款游戏都带“Fall”这个词。比如说《Titanfall》，想当然地被翻译成了“泰坦陨落”，而实际上游戏中的Titanfall是指空降名为泰坦的战斗机甲，并不是泰坦机甲失足坠落；另一个就是被译为“暗影坠落”的《Shadow Fall》，且不说暗影作为一种光学现象根本就没法“坠落”，就连游戏的背景设定之中也丝毫看不出“坠落”二字。我倒觉得《暗影低垂》更合适一些。

《暗影低垂》的故事背景其实是一个异星版的冷战。曾经连年互相征伐的Helghast帝国与ISA星际战略联盟在《杀戮地带3》后艰难地维持了30年的和平，但即使是这来之不易的和平也难以长久，战争的阴影始终阴沉地压在两个势力的头顶。主角Lucas Kellan是ISA特种部队“暗影执法官”的成员，暗影执法官们每天的日常工作包括刺杀敌人军官、破坏关键设施和秘密潜入，对于Helghast的军人来说，暗影执法官是一群不折不扣的死亡阴影。为了阻止战争的爆发，为了满足PS4玩家们轰杀敌人的欲望，Lucas不得不开始一场隐秘的战争。

目前《暗影低垂》的宣传重点几乎都在OWL无人机上，OWL可以直接攻击，可以变身为缆索，可以打开能量护盾，还可以瘫痪一定范围内的设备和士兵来方便Lucas动手。虽然看上去OWL还算好玩，但无人机在射击题材的游戏中谈不上什么创新。

希望OWL不会是《暗影低垂》的唯一亮点。

声名狼藉次子

Infamous: Second Son ACT Sucker Punch SCEA PS4 2014

需要指出的是，Delsin具有的能力无论对人还是场景都是毁灭性的。烟与火之歌的能力近战时化作一条火星舞动的链刃，华丽异常；远战时发射火焰弹射出敌人。制作人表示，本作没有鬼鬼祟祟的潜行成分，即使在战斗时你也不用躲在墙或车辆的背后，你是一名超级英雄（或超级恶棍），是时候踢爆他们的脑袋了！

本作发生在二代事件结束的7年后，前作的英雄Cole MacGrath已经牺牲，本作的故事将是全新的。玩家将扮演24岁的Delsin Rowe，他是家中的次子，哥哥是西雅图警局的警察。Delsin游手好闲，胸无大志，常年生活在优秀哥哥的阴影下。某天他遇到一起交通事故，在试图救人的过程中唤醒了自己身体中潜伏的超能力。

Delsin的能力是制造及控制烟雾。在E3的演示视频中我们看到，Delsin在从高处落下时，双手会放出燃烧的火花及烟雾，以帮助自己安全着地，反之，可以让自己拥有超高的跳跃能力，达到屋顶等地方。战斗时，Delsin可从背后偷袭敌人，用手中的火花迅速将敌人的脑袋烧焦，达成一击必杀的效果。在与敌人正面交锋时，Delsin手中的火花又化作一颗颗火弹射向敌人，好似激光枪一般。近身作战时更酷——火花变成一把有火属性的链刃任你挥舞，打击感十足。Delsin还可利用烟雾毁坏场景中的建筑及物品，比如桥梁、铁门、电子眼等。前半段视频以必杀技结束，Delsin蓄集烟和火的力量为一体，跃至高空，然后向地面奋力一击，造成爆炸般的毁灭效果。后半段视频主要描述兄弟俩的关系，获得超能力后的Delsin显然给哥哥惹了不少麻烦，他们之间的冲突与爱将会成为故事的主题。


本作将只登陆PS4平台，画面和人物表情有了很大的细节提升

驾驶俱乐部

■DriveClub■RAC■Evolution Studios■Sony Computer Entertainment■PS4■2013



■ 每一款赛车游戏都是跑车秀，所以在《驾驶俱乐部》里自然也有郭美美的最爱——玛莎拉蒂



■ 车体和背景的材质并没有让人感受到一种次世代的进化

但凡主机推出年，必定要有赛车游戏伴随主机首发登场，这已经成为了索尼、微软为了体现自己主机高性能的非约定惯例。任天堂是不搞这个的，人家靠的是满屏的游戏性。《驾驶俱乐部》这款作品由Evolution开发，这家公司曾在PS2平台上推出过《世界拉力锦标赛》，又在PS3平台上推出过《机车风暴》，从这方面来说，它在赛车游戏上的制作功底还是值得期待的。

在本届E3开始之前，Evolution曾对媒体说自己并没有吃透PS4的机能。本来我们还以为和索尼一直眉来眼去的Evolution是在通过谦虚来反衬出PS4性能的强悍。因为他们也曾称赞过PS4是史上最强主机，尤其在画面表现方面。比如画面上的大气细节，如云和闪电等，全都是实时模拟随机生成的。这种模式将保证无论玩家处于游戏世界中的任何位置，云层等大气细节都将像现实中的情况一样进行运动。没想到我们看到E3上的视频后才发现，这货是真的没吃透PS4的机能啊。除了在光线方面让人感觉游戏较上世代有较大提高外，游戏的材质贴图并不令人满意，整个预告片和试玩体验下来给人的感受就像是喝了一杯白开水，能够解渴，但没啥独特的味道。看来Evolution不把这款游戏与真实系赛车游戏系列GT、FM作为对手的决策还是完全正确的，《驾驶俱乐部》没有实力和《跑车浪漫旅6》与《极限竞速5》相抗衡，也许顶多算是赛车游戏中的又一个超速过客？

跑车浪漫旅6

■Gran Turismo 6■RAC■Polyphony Digital■Sony Computer Entertainment■PS3/PS4■2013



■ GT6率先在PS3平台登场，PS4版在画面上受限于和PS3同一架构，画面进步应该不会太大。当然，如果游戏中真的能够实现这种效果，GT6也已经是一个跑车桌面素材库了

SCE的《跑车浪漫旅6》一直就有“最真实赛车游戏”的美誉，到了GT6这个美誉很显然并没有过时。从游戏最新发布的视频来看，以PS3主机为基础开发的这款游戏，其画面表现竟然要比PS4首发游戏《驾驶俱乐部》还要高出不少，Polyphony Digital采用全新引擎来开发的这款游戏几乎榨干了PS3所有的机能，其画面截图甚至可以和照片相媲美，保存下来能够直接作为桌面使用。制作方也表示这款游戏将来一定会支持PS4，届时在新主机上能有多大程度的优化，目前还不得而知。

除了优异的画面，新的游戏引擎还重构了逼真的物理系统，这使玩家的驾车体验有了更显著的提高。配合上1200多台跑车和大量的自定零件，每个玩家都能从游戏中充分发挥自己的才智来打造无数个专属车辆，奔跑在33个地点、71种配置的赛道上。即使你跑完了所有内置赛道也不算是完结，除了大量的DLC追加，GT6还有全新的赛道编辑器，可以让你无限地在游戏世界中疾驰下去。对很多赛车游戏的玩家而言，GT6的终点只有一个，那就是GT7。友情提醒一下，目前PlayStation Store上可以免费下载的《GT学院2013》正是以《跑车浪漫旅6》为基础进行特制的，想先睹为快的朋友可以抓紧下手了。

■ GT6不仅能提供大量的车型，还能在驾驶感觉上做出差异性



王国之心III

■Kingdom Hearts III■ACT■Square Enix■Square Enix■PS4/XOne■TBA

■ 本作中唐老鸭将与本作主角索拉和狗狗高飞结伴同行，寻找光之七武士及心之匙。剧情延续自去年发售的3DS版系列游戏



在PS2上大放异彩的“王国之心”系列结合了迪斯尼动画和“最终幻想”系列的人气角色，创造了一个浪漫温馨的童话世界，获得了各年龄层玩家的青睐。只可惜在PS3时代“王国之心”没有推出任何续作，本次E3上《王国之心Ⅲ》的公布引发了媒体和玩家的热烈讨论，比如最希望登场的角色和场景，甚至请求SE制作本作的Wii U版，《王国之心Ⅲ》还是系列首次登上微软的主机。

本作的主角仍是原创的人物索拉（Sora），剧情延续自去年在3DS平台发售的《王国深处——梦降深处》，索拉将与唐老鸭和狗狗高飞结伴同行，寻找光之七武士及心之匙，另一方面，利库和米老鼠则试图阻止系列最大反派“赛哈诺特大师”（Master Xehanort）的黑暗计划。制作人声称索拉和赛哈诺特将在本作中上演最终对决，还表示有可能加入“星球大战”、皮克斯和Marvel漫画英雄中的角色（迪斯尼在《王国之心Ⅱ》后收购了相关工作室）。本作中的场景将是玩家们呼声最高的，比如《圣诞夜惊魂》中的万圣节风格的城镇、《亚特兰蒂斯——失落的帝国》中的海底世界、《加勒比海盗》中的热带风情小镇、《森林王子》中的印度丛林及《星银岛》中充满梦幻色彩的星际太空。E3的宣传动画所给出的信息相当少，除了几个熟面孔外，就是索拉在海边拾取他的标志性武器“键刃”准备作战的画面。本作仍处于早期开发阶段，多人游戏模式的加入也在考虑之中。



■ 野村哲也透露，SE高层中就有“星战”迷，未来可能会为本作加入“星战”角色



■ 在海边拾到的键刃是索拉的主要武器，它还可作为钥匙打开大门

精灵战士

■Knack■ACT■SCE Worldwide Studios JAPAN■Sony Computer Entertainment■PS4■2013

■ 吸收大量元素后，Knack就可以从平凡的小个子变成惊人的大块头。如果他吸收的都是冰元素，形体上也会以蓝色调为主



早在PS4公布伊始，索尼全球工作室总裁吉田修平就表示会给这个平台带来各种各样的作品。很显然，《精灵战士》就是这样一款有别于传统大作的异质化游戏。这款游戏由操刀过《袋狼大进击》等游戏的著名制作人Mark Cerny领衔制作，他构筑了一个危机世界，而救世主则是一个利用失落古代文明遗物所组合而成的机器人“Knack”，玩家需要控制它来拯救这个世界。



■ 主人公Knack可以在两种形态间切换，变回小矮丑可以通过一些特殊地段

身为PS4首发游戏，《精灵战士》在E3上体现出了很高的完成度。借由PS4强大的机能，游戏的3D卡通风格得到了更细腻的描绘，其体现出的物理效果也颇为出彩。在这款游戏身上，我们似乎也看到了一些《块魂》的影子，Knack本身具备两种不同的外貌形态，他可以通过收集元素来使自己变得更加强大，而且元素的不同属性还能让Knack具备更为不同的外观和属性，这种聚集式的成长给Knack提高了可变性，自然也让游戏的推进具备了多样性的发展，从而令玩家获得更多的游戏乐趣。

总之，从游戏整体风格来看，这款游戏很适合全家进行娱乐，只是现有的要素似乎还是显得平淡了一些，如果游戏本体发售时能够添加更多新鲜有趣的成分，相信玩家的反响应该还能过得去。

教团1886

■The Order: 1886■ACT■Ready at Dawn■SCEA■PS4■TBA

本作的故事背景设定在架空世界中维多利亚时期的伦敦，玩家扮演Galahad，一名来自“教团”（The Order）的骑士。教团是个古老而神秘的组织，其成员数世纪以来充当着守护者的角色，确保人类的生存不受超自然生物的威胁。制作组想创建一个完整的伦敦，玩家在游戏中会看到一些历史中的角色，游历众多熟知的区域。游戏中除了人类与怪物的对抗，还会出现以历史事件为基础的人与人之间的战争，但部分事件在发展上会与史实有少许的分歧。

本作在E3上只展示了一小段视频，并强调是实时演算，但并不是实际游戏视频。视频开始以一段亚瑟王对圆桌骑士所说的话为引言，制作人也表示本作中会出现一些原始的威尔士传说。主角Galahad和其他3名教团成员乘坐马车来到伦敦城，从窗外望去，可看到伦敦城的标志性建筑大本钟及其前方的威斯敏斯特桥。夜幕即将来临，骑士们开始给枪上膛。突然间，马儿不知受了何种惊吓而停下，四人警觉地下了车，巡视四周，Galahad以对讲机向队友汇报情况。伴随着粗重的呼吸声，怪物终于降临，众骑士手中的武器则火力十足——从手枪、机关枪到火焰发射器应有尽有，最后还出现一种高科技激光枪，暗示了本作的蒸汽朋克主题。

■本作是由PSP游戏《战神——斯巴达之魂》与《战神——奥林匹斯之链》的开发商Ready at Dawn打造，已开发了两年多，其开发设想在7年前已经完成。制作组声称运用了一种独特的电影表现手法（Filmic Presentation），来渲染本作的角色和场景，使其更具有真实感



■教团中的骑士为保护人类不受超自然生物的威胁而战，玩家还会介入一些真实的历史事件

心跳宇宙

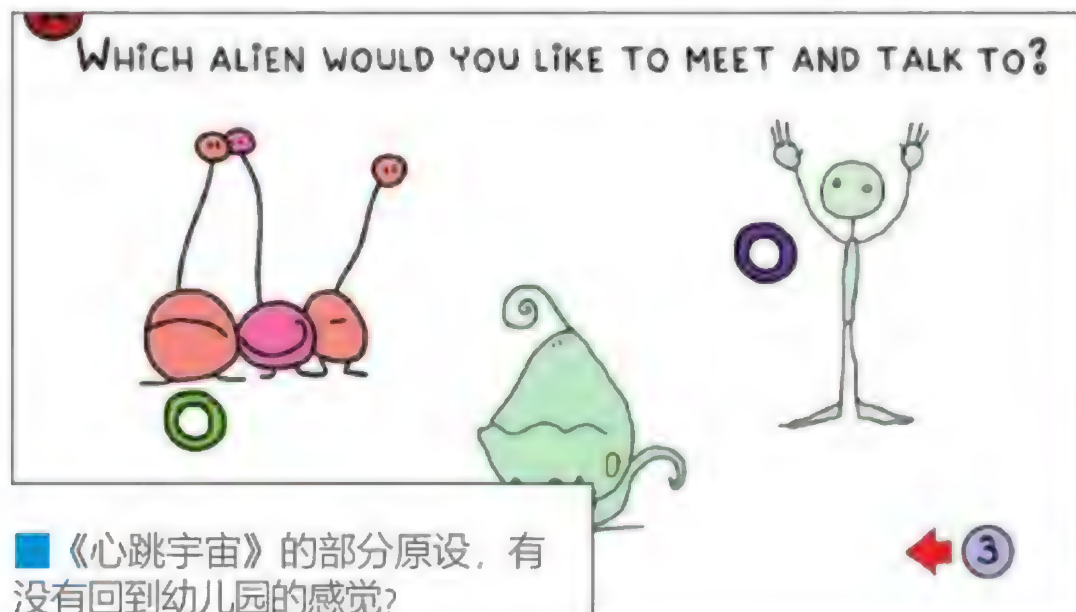
■Doki Doki Universe■AVG■HumaNature Studios■Sony Computer Entertainment■PS3/PS4/PSV■2013

无论是在PS3还是PS4，甚至是今后的PS5、6、7，只要索尼还在做主机，相信PSN就不会消失。而只要有PSN的存在，就会给大量的独立游戏创造登场的机会。我们要说的这款名为《心跳宇宙》的游戏，就是独立游戏的代表。这款游戏的舞台设定，有点类似《机器人总动员》中瓦力所生活的世界。玩家需要控制一个在宇宙中流浪的机器人，通过在游戏中收集各种各样的道具来进行解谜。制作公司强调会在游戏之中加入很多原创性的游戏体验，并且会添加一些社交化的元素来提升游戏的互动性。

但我们通过E3的展示视频并没有看到太多的创意功夫。乍看上去，这款游戏的质量还不如一款Flash游戏精美，当然我们也可以说这也是游戏个性风格的体现。而且制作方一直所强调的创意通过视频也没体现出什么。这种既没画面又没创意的游戏对国内的玩家而言应该没有什么吸引力，更何况这款作品还是需要付费购买的，我们大胆揣测一下，除非《心跳宇宙》在“创新”方面能够制造出一些轰动性的噱头，否则也许并不会有多少玩家买账。



■这么一个可爱游戏的开发团队竟然都是这种彪悍大叔，不科学啊！



■《心跳宇宙》的部分原设，有没有回到幼儿园的感觉？



■注意看右下角的邮件标志，本作还是强调人与人的互动的

见证者

■The Witness■AVG■Thekla Inc.■Sony Computer Entertainment■PC/PS4■2013

不知大家是否还记得那款鼎鼎大名的独立游戏——《时空幻境》，当年它可是在E3会展上大出风头，而且还夺得了几项大奖。如今制作小组卷土重来，带来了全新的冒险游戏《见证者》。这款游戏目前只确定在PS4主机上登场，制作人Jonathan Blow在媒体上一直抱怨着Xbox One的内存不足，这也许会最终导致这款独立游戏不会出现在微软的家用机游戏阵营中。

■《时空幻境》的开发者Jonathan Blow早在2009年就在官网确认了他的下一部作品《见证者》。从当时官网的有限信息来看，本作是在一块无人岛上冒险解谜，将对应多平台，并定于2011年发售。现在看来游戏设定变化不大，但发售日只能大大延迟了


■游戏的世界还是很漂亮的，只是画风并不写实，一些细节之处有点《我的世界》的感觉

从目前公布的资料来看，这款独立游戏的容量出奇的大，甚至有可能达到5GB的大小，这对于一款数字下载游戏而言绝对是大块头。如此大的容量多数都被用在了素材纹理、光影贴图和音乐音效上面，而这么“大”的投入让《见证者》的画面看起来确实不错，相信游戏的世界也会非常广阔。而在游戏模式上，玩家需要彻底开动自己的大脑来进行解谜，谜题涉及到很多学科的知识，比如说我们从预告片中所看到光线折射原理等等。制作方还表示本作的剧情也会非常精彩，玩家在解谜的过程中，还可以体验到一个精彩的故事。

《见证者》的画面有点让人想起AVG的经典《神秘岛》，不过游戏的高容量给想体验这款游戏的玩家还是带来了不少不便的，希望制作组能把正式版瘦瘦身啊。

晶体管

■Transistor■RPG■Supergiant Games■Sony Computer Entertainment■PC/PS4■2014

别小看这款原本籍籍无名的《晶体管》，它获得了2013年E3游戏评论家大奖的最佳下载游戏奖，负责这款游戏开发的厂商，是曾经制作过小清新游戏《堡垒》的Supergiant。这款游戏在E3上播放的预告片就先“声”夺人。出自游戏原声集的一首女声歌曲“We All Become”凭借着空灵的嗓音和悠扬的旋律就俘虏了不少观众。伴随着音乐出现是游戏的主人公，一个红发大剑女主角，这种人设可谓是东西方通吃，老少咸宜，又给游戏增加了不少印象分。

■Supergiant Games是一家设立于美国加州圣何塞的独立游戏开发公司，公司的创建者大多之前在EALA开发“命令与征服”系列。《晶体管》是他们继《堡垒》之后的第二款产品，直到今天，这家公司里还有编外员工远程与圣何塞众一起参与游戏开发工作


■大剑加红发女绝对是十分讨巧的设定，从上世纪用到现在都没有显得过时

进入游戏展示环节，尽管《晶体管》更多的是塑造一种科幻感，而不是《堡垒》那种魔幻感。但无论是游戏的用色还是场景的搭建，还是让人看到了不少《堡垒》的影子，不过这种蓝绿色调对科幻感的营造确实合适，看起来舒服还不伤眼。游戏的系统看起来并不复杂，主要就是主角的普攻加上一种类似时间停止的叫做“Turn”的攻击，我们推测这个游戏还是应该可以通过娴熟的技巧来进行快速推进的。

至于游戏标题本身，应该是取义于游戏的背景设定，我们在场景中可以看到了好多晶体，可能和游戏的主题或故事也有关联。遗憾的是这款作品目前的完成度还不高，想体验这款游戏的朋友只有耐心等到2014年了。

超凡双生

■Beyond: Two Souls■AVG■Quantic Dream■Sony Computer Entertainment■PS3■2013.10.8



■《超凡双生》最引人关注的，还有David Cage在《暴雨》之后再上一层楼的角色演出表现。如果说《暴雨》在真正意义上实现了游戏的互动电影化，《神秘海域2》和《最后生还者》实现了好莱坞式的场景塑造与情感释放，那《超凡双生》将是现代游戏工业将演出、叙事和镜头以电影语言进行讲述的集大成者

在E3 2013的闭门演示会上，David Cage对到场的媒体这样说：“《超凡双生》并不是一个动作游戏，它讲述的是一个关于生、死、成长、个性和自我的故事。”

Ellen Page（《朱诺》《盗梦空间》）扮演的女主角Jolie Holmes是个很特殊的姑娘，或者说，她并不是“某一个”姑娘，她的身体里，还隐藏着另一个叫做Aiden的身份。游戏的故事跨越Jolie从8到23岁的15年历程，她会慢慢发现自己的独特能力：她拥有与灵魂世界的鬼魂和事物沟通和交互的能力，隐藏在她身体里的Aiden可以在需要的时候为她解除各种障碍，玩家可以按三角键自由在Jolie与Aiden之间切换。Aiden作为一个鬼魂不受任何移动限制，可以上天入地、穿墙入室，甚至可以精神控制那些对Jolie怀有敌意或者在攻击她的敌人，让他们同室操戈，然后再给自己补上一枪结束战斗，但Aiden并不能离开Jolie太远，他们双宿双生，无法分离。陪伴着Jolie的除了Aiden，还有Willem Dafoe（《野战排》《英国病人》、托比·马奎尔版《蜘蛛侠》）饰演的Nathan Dawkins，他是一名受雇于政府的科学家，陪伴Jolie发掘她的超能力，并同时担负起养父的职责。



■你杀死了他的父亲，这个孩子的未来会怎么样？



■谁能想到，这个8岁的萝莉，未来会是终极无间杀器

“Aiden作为一个鬼魂不受任何移动限制，但Aiden并不能离开Jolie太远，他们双宿双生，无法分离



■好莱坞老戏骨威廉·达福将饰演Jolie的良师益友



■她为什么会一身戎装出现在战火纷飞的索马里？

和《暴雨》一样，在新作《超凡双生》中玩家面对的最多的互动元素将是QTE，有人戏称本作的一些战斗桥段就是QTE版的《使命召唤》，继承了《暴雨》这一特色的本作仍然保持了互动电影的本质，同时包含了一些动作冒险与AVG游戏的要素，如果你玩过或了解过《暴雨》，《超凡双生》的游戏模式并不会让你感到陌生。玩家做出的选择，乃至流程中在一个场景所做出的操作，都会对故事的进程产生巨大的影响，一个人的生与死，一个故事的开与合，都掌控在玩家的手中。Jolie双重的身份与跨域15年的漫长时间线，使得游戏流程的进展将在不同的人物与时代之间来回跳跃，“我们仍在考虑让玩家可以按时间顺序进行游戏，或许是二周目的特性。”制作人Guillaume de Fondaumiere在演示中说。

雷霆归来最终幻想XIII

Lightning Returns: Final Fantasy XIII / RPG / Square Enix / Square Enix / PS3/X360 / 2014.2.11


本作中的战斗仍旧偏向动作风格，但Boss战并不缺乏技巧


本作中的雷霆有多套服装，克劳德版的雷霆姐真是亮瞎了……

本作是SE的“新水晶神话”计划（Fabula Nova Crystallis）的最后一部，以雷霆为主角，故事发生在500年后的未来，采用的是全新的世界观、剧情和角色，最终结局只有一个，且已包含在正式作品中，不像《最终幻想XIII-2》那样需要下载专门的DLC。本作将不再采用系列的水晶转盘系统，而是去商店花钱购买新技能，玩家可自定义武器、盾牌、饰品以及战斗风格，自由度方面也比前两作有所加强。

E3的试玩视频主要展示了游戏的战斗系统，和前作中的回合制指令系统不同，本作的战斗是实时制的，玩家可以自由地控制雷霆进行攻击、躲避及反击等动作，还能将敌人挑至空中进行连击，使本作看起来更像是一款ARPG。在与Boss战斗时，需要根据弱点逐个击破Boss身上的各个部位才能将其打倒。战斗后雷霆的状态不再自动恢复，而是要去餐馆吃饭恢复HP及去除异常状态。

雷霆的人设和前作差不多，五官要柔和一些，更有女人味。服装依然较男性化，试玩中的雷霆身着黑白相间的风衣，装备剑与盾，英气十足。另外一段视频演示了“最终幻想”系列中最受欢迎的男主角——克劳德版的雷霆，她身着克劳德的紧身黑色背心和宽松长裤，挥舞的是克劳德的双手剑，就连战斗后的胜利音乐也变成具有MIDI风格的FF7版。让人不禁感叹，雷霆姐果然纯爷们，真是克劳德的最佳演绎。

王国之心HD 1.5混合版

Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX / ACT / Square Enix / Square Enix / PS3 / 2013.9.10



即使没有重制的FF7，也能见到朝思暮想的HD版爱丽斯


《最终幻想X》HD重制版终于到来，高清画质下感觉还不错吧

这部庆祝“王国之心”诞生十周年的合集收录了3部作品。《王国之心——最终混合版》是系列首作，将以HD高清画质重现，并加入“最终混合版”的游戏元素，场景完全重制，部分角色和配乐也将更新，战斗系统和操作视角以系列最新的作品作为参考，进行了大幅强化。《王国之心——记忆之链》是在2007年发行的3D重制版的基础上再次加强，增加了新事件、战斗、地图和配音对白。曾于DS上发行《王国之心——358/2天》的故事发生在前两作之间，这次将以HD画质影像的方式呈现，很多谜团都在这一作里得到了解答。

另外，玩家呼声很高的《最终幻想X》也终于HD化了，令游戏的画面达到近乎原CG的画质，所有角色的模型及配音全部重新演绎，在通关后还新增了一段长达30分钟的CG。从E3视频来看，新配音比原版“念台词”般的配音有感情色彩得多（尤其是女主角尤娜的配音，是美版的一大败笔）。SE打算将正传与《最终幻想X-2》（包括“最终任务”）同时收录于一张蓝光光盘中，两作都是基于“国际版”的重制，并对应PS3的奖杯系统，着实是系列玩家的福音。重制版还将发行PSV版，但由于PSV载体容量的原因，两作将分开发售。

根据日本媒体的消息，目前的《最终幻想X》重制版的开发进度为80%，《最终幻想X-2》为65%，预计2013年内发售，具体时间未定。

龙之皇冠

■Dragon's Crown■ACT■Vanillaware■ATLUS■PS3/PSV■2013.8.6



■ 四人作战小组+一名被复活的哥布林战士！

本作是由日本Vanilla-ware工作室制作的一款横版卷轴动作游戏，创意来自于世嘉的经典游戏《战斧》（Golden Axe），同时又兼有Vanillaware前两部知名作品《奥汀领域》和《胧村正》的游戏特色。本作中共有6个可选职业：战士、亚马逊、精灵、矮人、术士和巫师，支持4名玩家角色联机冒险（人数不够的话可由AI操作），最终的目的就是寻找传说中的龙之皇冠以打败异世界的入侵者。

E3上演示了游戏的第一个关卡，我们看到每名角色都可作出冲刺、跳跃、下蹲等动作。术士的魔法伤害相当高，其魔法大多具有范围伤害的属性，比如龙卷风和巨石阵等等，且可跳跃在空中施放，以打击到不同地方的敌人。战士身着重甲，装备单手剑与盾，连续技是其主要攻击方式，挥剑时相当有节奏感。行进过程基本也是战士在前方开路，术士在后方施法的模式，不久后擅长使用弓箭的精灵和能复活死尸的巫师也加入到游戏中来。途中会有不少宝箱，还有隐藏的秘室，进入后会遇到一些强力的敌人，比如兽人等，打倒后方能获得宝箱中的财宝。场景中的木箱、树木等都可以进行破坏，也许有意外收获。在关卡后最后会遭遇Boss战，本关的Boss是一只巨型鸟身女妖，血量很长，但是在4名玩家角色菜刀般的进攻下，Boss还是很快就倒下了，打倒此Boss获得等级C的宝藏。随后会显示通过本关卡所花费的时间、获得的金钱、奖励的分数等等。分数会影响角色所获得的经验值，难度最高，分数也会越高。当经验值足够时，在关卡最后角色便会升级。

《龙之皇冠》有着古朴怀旧的游戏风格，强调合作战斗的游戏乐趣，就E3的演示来看，还是把这种游戏特色发挥得比较充分。P

杀手已死

■Killer is Dead■ACT■Grasshopper Manufacture■Xseed Games■PS3/X360■2013.8.27



■ 被改造成生物机器的左手，背后有着不可告人的秘密……

本作的风格非常类似于其制作组Grasshopper Manufacture之前的作品《英雄不再》和《杀手7》——以鲜艳的血浆为主色调的漫画画风，西式的故事情节和背景，却融入了和风的武器和战斗风格。游戏的主角Mondo Zappa是一名35岁的美国男性，他的实际身份是相当于杀手的“处刑者”（Executioner），受雇于神秘组织“处刑秘社”，专门负责追踪和刺杀S级重犯。



■ 鲜血的颜色在这个制作组的作品中总是被过分强调

E3的宣传片从一段Mondo与金发美女的调情中开始，在接到上级的指示电话后，Mondo温柔地对美女说了句“对不起，宝贝，我还有活要干”，暧昧的画面立即转到刀光剑影的战斗之中，随即以鲜红的字体显示本作的主题：“爱与杀戮”（Love & Kill）。放荡不羁的Mondo作为一名职业杀手并不是那么的冷酷，保护自己心爱的女人也是他的职责。

在战斗中我们看到Mondo右手使用的是日本武士刀，挥洒自如，飘逸流畅，享受迅速将敌人斩杀的快感。左手则可变形为枪械和钻头等武器，粗狂暴力，重火力下还看不清敌人的样貌便将之化成碎片。原来他的左手被改造成生物机器，但不知道为何他丧失了关于改造的这段记忆。当玩家升级后，生化手臂还能朝不同方向进化。P

剪刀王子

■Puppeteer■ACT■SCE Japan Studio■Sony Computer Entertainment■PS3■2013.9.10

■Kutaro还有一个变幻莫测的武器就是——脑袋——等等，他不是没有脑袋吗？正因为如此，他可以砍掉敌人的脑袋安在自己头上，从而获得不同的技能，游戏中共有上百种不同的脑袋可供收集。比如装上海盗的脑袋将“附送”一把铁钩，可钩住敌人及道具



这是一款以木偶戏为背景的横版动作游戏，讲述了一个荒诞而诡异的故事。每当明月高升的夜晚降临之时，无恶不作的“月之熊王”（Moon Bear King）就会跑出来吸食孩童的灵魂，将他们的躯体当作黑暗城堡的守卫。游戏的主角Kutaro就是受害者之一，他的脑袋被砍掉，只剩下身体的他死里逃生，被一只叫做“阴阳”（Ying Yang）的幽灵猫（实际上她是太阳之女，受了月之熊王的诅咒而变成一只猫）救了出来。从此踏上了寻找自己的脑袋及回家之路的旅程。

Kutaro的武器是一把从月之熊王的城堡中偷来的魔法剪刀，既可用来攻击敌人，又可用来摧毁路途中的障碍物。灵巧的幽灵猫则可以帮你打碎场景中的瓶瓶罐罐，寻找特殊物品。E3试玩主要向玩家演示了一场Boss战，所遭遇的Boss是一只中国民间传说中的龙，以木偶戏的背景画面出现在场景中。玩家用左摇杆控制Kutaro，右摇杆控制幽灵猫，灵活躲过龙的吐息、雷电等攻击，互相配合寻找机会跳到龙的背上，幽灵猫踩住龙的鼻子让他因不能呼吸而眩晕，这时Kutaro再上去用魔法剪刀将龙的身体一截截剪断（就如同中国民族龙狮舞一般，这只龙是用纸做的……），在战斗胜利后可获得龙的脑袋。



■得益于幽灵猫的帮助，Kutaro从月之熊王的黑暗城堡中逃出

雨

■Rain■AVG■SCE Japan Studio■Sony Computer Entertainment■PS3■2013

雨，如此诗意而又简洁的名字不禁让人浮想联翩，在这款创意游戏中，烟雨迷蒙的世界让人看不清、摸不透。游戏的主角是一名在雨中迷失的小男孩，他的名字和身世都是个谜。偶然而又必然地，他看见一个比他更成谜的小女孩，女孩几乎半透明，只能隐约看见轮廓。在寻找女孩的过程中，他渐渐发现更多透明的生物，他们在雨中能看见轮廓，当雨被屋檐或云彩遮住时则完全透明。男孩发现他自己也是如此……

演示从游戏第一章“孩子与夜晚”开始，淅沥的雨声和昏暗的灯光，加上古典的英伦风场景和舒缓的钢琴曲，给人的感觉是多了几分文艺，少了几分压抑。男孩在雨中无助地奔跑，建筑物背后传来不明生物的低吼。当场景中有某处可以攀爬时，镜头会给个特写以提示。通过长廊时，由于雨水被遮挡，男孩变为隐形，此时玩家只能凭自己的感觉和地上的脚印操作男孩，不时碰倒地上的小桌子小板凳小梯子，相当有趣。重新走入雨中时，不明生物终于冲破栏杆，没有战斗能力的男孩只能逃跑，想办法躲入遮挡雨水的地方，怪物会因无法看到你而暂时离去。这时，男孩终于又看见了女孩，她正被几只怪物追逐，男孩顾不得凶险，立即朝女孩的方向跑去……



■谜一样的女孩，一个人在雨中哭泣……

■《雨》将作为一款创意游戏于PSN平台发售，游戏的标语是“The rain is coming”——要下雨了，你准备好去寻找和你一样将在雨中迷失的女孩儿了吗？

刃忍者外传Z

■Yaiba: Ninja Gaiden Z■ACT■Comcept■TECMO KOEI■PS3/X360■2014



■本作采用的是赛博朋克式的美漫画风，不同于系列的严肃风格，本作中的黑色幽默层出不穷。比如神风刃抓起一个僵尸扔向辗路机，辗路机受到撞击而启动，僵尸示意正站在路中间的同伙躲闪，可惜世上没有“僵尸语”，还没反应过来就被辗成一堆四溅的血浆了……

以高难度著称而被封为“三大日式ACT”之一的“忍者龙剑传”+泛滥成灾的美式僵尸题材，这是什么节奏？看看它的制作组大联盟就知道了——由稻船敬二领军的Comcept、美国游戏开发公司Spark Unlimited（《失落的星球3》开发者）与原系列的Team Ninja共同开发而诞生的产物。本作的剧情也很离奇：玩家扮演的是“忍龙”系列主角隼龙的死对头——神风刃，他本来已经被隼龙干掉了，现在却被某神秘组织复活，变成僵尸一般的生物人，他的目标只有一个，那就是杀死隼龙报仇。

E3视频中可看到神风刃的外型接近于人类，右手使用的是忍者的“标配”武士刀，被隼龙砍掉的左手则被改造成生化手臂。生化手臂可发射出铁钩钩住僵尸，以它作为武器攻击周围的僵尸，从而快速达成高连击数。神风刃还可借助生化手臂跳到半空，对僵尸进行空中连斩。本作中僵尸不像同类游戏中那样行动缓慢，他们敏捷，跳跃能力高，生命力顽强，即使被腰斩也不会死亡，分离的上肢会继续攻击。从视频来看，本作的战斗节奏更快一些，难度也有所降低，有着花样繁多的连击及终结技，条件达成时可开启疯狂凶残的“嗜血模式”，斩杀僵尸如同切菜一般。P



■本作中的僵尸能爬能跳能跑，比普通僵尸难缠得多

雷曼传奇

■Rayman Legends■ACT■Ubisoft Montpellier■Ubisoft■PS3/PSV/Wii U/X360■2013.9.3

■本作原本由Wii U独占，定于去年年底发售，但看到Wii U势头不妙，Ubisoft在最后时刻宣布延期和登陆Wii U之外的平台，但等待也是值得的，游戏的画面更加圆润饱满，部分巨大化Boss战中会即时转入3D视角，证实了本作“伪2D”的真实身份。设计师指出，尽管这是一部合作优先的游戏，但本作并不提供任何形式的连线模式，而是一个彻头彻尾的客厅合家欢游戏

利用雷曼（Rayman）、蛙大伯（Globox）和小灵通（Teensies）沉睡的近一个世纪的时间，泡梦魔（Bubble Dreamer）制造的新的梦魇再度将世界吞噬，现在是3位小伙伴重出江湖，用他们的奔跑、跳跃和打斗来拯救世界的时候了！在大框架上《雷曼——传奇》仍将沿袭前作《起源》的设计思路：4名角色同时出现在同一个2D卷轴画面中，用各自不同的动作风格和冒险技能与满屏的敌人战斗。能量子（Lums）可以通过触摸、击败敌人和释放被俘虏的小灵通族人的方式来获得。除了3位老角色以外，本作新增了一个名为Barbara的女性角色。

在支持原生触控操作的Wii U和PS Vita版中，本作将会支持第五名玩家以特殊方式参与合作。5P玩家扮演的是一个没有实体存在的角色——Murfy，它能够对当前关卡的场景设计进行干预，比如割断绳索、竖起能够让角色到达更高位置的楼梯、将敌人直接扔下悬崖，以及在Boss战中不断地“摸老虎屁股”，从而分散老怪们的注意力。当然，Murfy的“上帝之手”并不是没有限制的，需要4名同屏合作玩家“凑份子”给5P玩家供应特技点数。反过来讲，如果Murfy对团队的作用不明显，那么这名“多余”的玩家显然也会被边缘化。P



■Boss战时5P角色的适当支援，往往可以起到事半功倍的效果

直到黎明

■Until Dawn■AVG■Supermassive Games■Sony Computer Entertainment■PS3■2013

■《直到黎明》是一款主视角的冒险游戏，虽然气氛营造出色，给人恐怖生存大作的感觉，但它更体现了一款体感游戏休闲的一面——本作不仅有多结局，凶手的身份也会随着玩家对故事的不同演绎方式而发生动态调整，因此即便有先行通关的好事者给你剧透，你也大可以一笑了之呀！

SCE的这款恐怖生存游戏主要的卖点在于对Move体感设备的原生支持，游戏也鼓励玩家摆脱传统控制设备的束缚，用自己的身心来体验这样一个求生故事。

通过在发布会上进行的Demo演示，我们可以很容易发现本作与《最后生还者》这种严肃、苦情和虐心的作品风格不同：《直到黎明》更像是一部青春类B级恐怖片，故事的主角是一群前往荒郊野岭找刺激（其实是找死）的高中生。手机不通、道路由于“不可抗拒力”被封死，8名只知道喝啤酒、抽大麻的小P孩们开始接连被残忍杀手干掉，幸存者们在“下一个就是我”的恐惧中惶惶不可终日……


■按照B片思路，这种香艳场面会随时无缝切换到《林中小屋》模式

游戏的框架与《暴雨》（Heavy Rain）类似，玩家交替扮演主角群中的4个（可以自由决定人选，如果你想看妹子洗澡之类的镜头，那就可以完全无视只会胡吃海塞的死胖子），游戏方式依然由环境探索、解谜和由一连串QTE组成的动作场面组成。

因为自己“手残”而导致操纵的角色在生死攸关的一场打斗中死于非命？没关系，这是一个除了凶手，甭管死了谁，故事都能接着讲下去的游戏。制作组为游戏设置了多达30个结局，从全部逃出生天，到一个也没跑掉什么都有。P

蝙蝠侠阿卡姆起源之黑门

■Batman: Arkham Origins Blackgate■ACT■Armature Studio■Warner Bros Interactive Entertainment■3DS/PSV■2013.10.25

■游戏在横轴之外也有一些偏纵向的动作点，这个设设让游戏的空间立体了很多

传奇导演克里斯托弗·诺兰的“蝙蝠侠”三部曲在全球掀起了一阵热映狂潮，为了充分榨干产品的剩余价值，老牌资本家华纳兄弟自然要做很多游戏来进一步捞钱。为此，华纳兄弟除了在PC、PS3、Wii U和Xbox 360平台准备了《蝙蝠侠——阿卡姆起源》这样的大餐，也给掌机平台预备了《蝙蝠侠——阿卡姆起源之黑门》这样的点心，他们还请来了Armature Studio操刀，这个公司的创始人正是“银河战士”三部曲的主创之一。“黑门”作为前者的外传，在一定程度上还起到了与其相互呼应的作用，可谓是帝国主义商人最为赤裸的价值观体现。

早在E3之前，就有不少媒体爆料说为了照顾3DS的机能，本作将会是一款2D游戏。通过E3展会的视频和试玩来看，“黑门”是一款2.5D的横向卷轴类动作游戏。制作组巧妙利用了3D建模给玩家的操作带来了不少临场感，在很多场景中玩家都可以体验到Y轴的纵深闯荡，而不仅是X轴的推进。在动作方面，本作的打击节奏是非常传统的美式英雄片感觉，拳拳入肉但没有唯快不破的味道，想在游戏中追求爽快感恐怕是要失望了。P


■“侦探模式”依旧保留，通过这个模式可获取很多有用的信息


■《黑门》也强调潜入元素，这个和蝙蝠侠的特点也相吻合

伊苏塞尔塞塔的树海

■Ys: Memories of Celceta■RPG■Nihon Falcom Corporation■Xseed Games■PSV■2013.9.25



■"伊苏"系列的主角得是红发少年亚特鲁，这在《塞尔塞塔树海》中也不例外

本作日版发售于2012年9月27日，由于PSV没有破解且正版价格较贵，这款本该在国内拥有较高人气的作品并没有引起太大的反响。本次E3所展出的美版游戏也并未体现出与日版在本质上的不同，最大的优势就是PSV游戏的美版要比日版便宜一些，而且由于国内玩家普遍都接受了英文教育，美版游戏的文字识别度应该较日版游戏要高，对于一款RPG游戏来说，理解剧情自然是至关重要的。

回归到游戏本身，本作是对经典作品《伊苏4——太阳面具》进行的复刻。但很明显Falcom还是没有吃透PSV的机能，游戏的画面虽然看起来还算舒服，但细节放大后会有大大的锯齿，远景看起来还是一团糊。不过对于单机党来说，"塞尔塞塔的树海"依旧保持了"伊苏"系列清新的故事风格，音乐也是一如既往的悦耳耐听，而且游戏在战斗系统上做出了一定程度的进化，这些已经足够让粉丝们买单了。本作推荐给喜欢传统日式RPG游戏的玩家，如果你已经没有耐心等待港版和遥遥无期的PC移植版，那入手美版无疑算是一个正确的选择。



■2D人物画像依旧精美，3D建模有点惨不忍睹，主角有点像郭小四



■游戏在大多时候都是三人行的状态，但同伴的AI完全不能够信赖

折纸世界

■Tearaway■AVG■Media Molecule■Sony Computer Entertainment■PSV■2013.10.22

■游戏的操作简单直观，美术方面的所有设定都是折纸风格的，这样的主角到NPC和Boss绝对会让你眼前一亮吧！



Media Molecule的《小小大星球》曾经让人们见识了粗布娃娃的神奇魔力，也让人们感受到了这家公司在创意方面的超强功力。时隔数年，Media Molecule再一次拿出了创意之作——《折纸世界》，并一举夺得了2013年E3游戏评论家大奖的最佳掌机/手机游戏奖。这款游戏的舞台完全由折纸搭建而成，玩家需要操作一个名为"Lota"的纸人在游戏世界和现实世界中进行穿梭。

■游戏的画面非常干净，重新诠释了"小清新"的定义



没错，你并没有看错上面的文字，《折纸世界》确实实现了游戏世界和现实世界在某种程度上的融合。游戏的预告片就为我们诠释了很多这种要素，比如说Lota在游戏世界中遇到了许多障碍，那么玩家就可以通过用手指戳击PSV背部来进行清障；比如说Lota在游戏世界中遇到了诸多敌人，那玩家就可以对着PSV的麦克风大吼来形成游戏内的冲击波；比如说你在游戏中遇到了一只没有皮肤的牛，那玩家就可以用PSV的摄像头拍下一个图案来给牛牛武装身体。毫不夸张地说，《折纸世界》把PSV的所有特性全部应用在了游戏之中，从触摸屏到陀螺一个都没有放过，打造了一种独属PSV的全新游戏感觉。

总之可以说，如果你拥有一部PSV，那《折纸世界》绝对是装机必备的游戏之一。

杀戮地带雇佣兵

■Killzone: Mercenary■FPS■Guerrilla Cambridge■Sony Computer Entertainment■PSV■2013.9.4

与"蝙蝠侠"的先上大餐，再来小菜不同。PSV平台独占的《杀戮地带——雇佣兵》则是PS4游戏《杀戮地带——暗影低垂》降临之前的一次热身，说起来这款游戏的制作周期也算够长了，当年PSV主机刚一发布时，记得就有过它的预告。本款作品由荷兰的Guerrilla Cambridge公司制作，玩家将要在游戏中扮演一名前UCA士兵的雇佣兵，在完成了一次解救任务之后，主角卷入了战火的漩涡之中，他将在一次次磨练中完成自己的使命。

值得一提的是，本作制作公司早就宣称他们将会把PS3主机上使用过的《杀戮地带3》游戏引擎进行优化移植，以让其更加适应PSV主机的特点。从本届E3的演示视频来看，"雇佣兵"这款游戏确实拥有出色的画面，《杀戮地带3》的引擎用在PSV这块巴掌地上很有惊艳的表现，特别是在景深部分的体现让人大为惊叹，其整体效果完全可以媲美PS3世代的家用机。在针对PSV的优化方面，划屏幕使用格斗技、双击背触发动冲刺等操作相信都会给玩家带来不少操作上的新鲜感，而动作的准确性又和薪酬直接挂钩，相信届时会出现不少高薪酬挑战者。要说这款游戏有什么大缺点的话，那就是有点抄袭CF的嫌疑，咳咳。



■《雇佣兵》是"杀戮地带"系列登陆PSV的第一部作品，原画设定依旧碉堡，实机画面也不错

■游戏的基本系统是任务核心制的，玩家可以通过完成任务来获得资金等奖励解锁新武器装备，虽然官方没有说明，但预计本作将会支持联机对战

瓦尔哈拉骑士3

■Valhalla Knights 3■RPG■K2 LLC■Xseed Games■PSV■2013

在E3上听到《瓦尔哈拉骑士3》的名字第一感觉就是这游戏不是出了吗？是的，本作日版早在今年5月就已推出，这一次E3上的宣传主要是针对国外玩家推出的"海外版"。由于前期没有接触过这个游戏，所以还是通过游戏预告片了解了一下。不看不知道，一看吓一跳，这家神奇的游戏公司竟然能在PSV这台掌机上做出来PSP的画面效果，而且摸着良心说，这游戏的画面即使放到PSP那一大堆游戏之中，也只能算是中下水准吧？

从预告片来看，这款游戏配备了如今已是角色扮演游戏标配的捏娃娃系统，但由于制作实力有限，玩家们要想捏出来《上古卷轴V》那么风骚妖艳的妹子估计要捏500年。笔者通过后期补课得知，这款游戏的卖点在于多种族、多职业、多武器所带来的多样性魅力，但坑爹的是如此具备联机要素的游戏竟然只支持"面连"，完全无视这个互联网时代数据交换的快捷性与方便性，这不禁让人怀疑现在究竟是2013年还是2003年。

本款游戏只推荐给该系列游戏的忠实拥趸和有自虐倾向的重口味玩家，普通玩家请远离雷区。话说这个时代已经扭曲了，因为这是一个"小时代"，越骂越要去试试，嘿嘿嘿。



■不要不相信自己的眼镜，这货确实是PSV上的游戏

■《瓦尔哈拉骑士3》已经是这个系列的第5部作品了，如此素质实在令人汗颜

■不止会做热带小岛——CryENGINE 3渲染下的战场气势宏大，作为盾牌阵的一份子向着敌方推进的过程不仅热血，也富有视觉冲击力

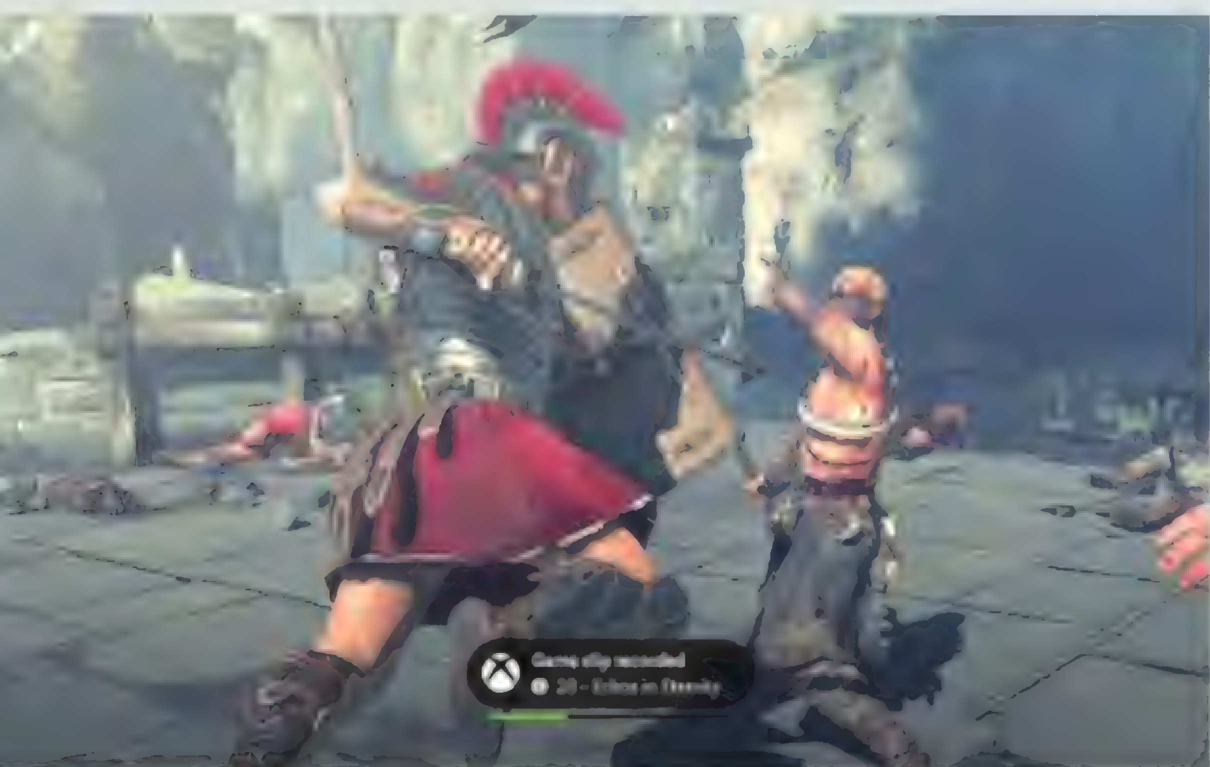
崛起罗马之子

■Ryse: Son of Rome■ACT■Crytek■Microsoft Game Studios■XOne■2013

■被多名敌人围攻也不要担心，自动QTE会帮你游刃有余地对付这一切。到目前为止，我们没看到QTE以外的处决方式，而且Crytek似乎有把休闲进行到底的决心，就算你按了错误的按键甚至不做任何操作，QTE依然会进行下去，官方对此的解释是"不想让玩家因失败而沮丧"，因此"在正确的时间按正确的按键"仅会带来一些点数奖励——这真的不是音乐节拍游戏吗？

本届E3上的《崛起——罗马之子》是一款备受争议的作品。人们惊叹于用CryENGINE 3打造的真实战场气氛，同时也对它贫弱的游戏性哀叹不已，它本身就是个矛盾的结合体。

《崛起》在微软发布会上颇为抢眼，不仅提供了完整演示关卡，游戏本身的演出效果也极强。特别是刚开始，罗马将军Marius Titus在船上慷慨激昂地做动员，人物表情和盔甲反光栩栩如生，如CG般细腻。之后将士们一起跳下船抢滩登陆，战场气势磅礴，硝烟弥漫。在一片厮杀声中，将军被对面投石机射来的巨石砸翻，双耳被震得嗡嗡作响，脚边泥土碎屑纷飞。昏暗中我们借将军的眼睛看到战场残酷的一面：有的战友完全失去了自己的右臂，有的左眼被箭矢贯穿，痛苦地哀嚎。在整个过程中，镜头运用得如电影一般，不时穿插有特写。但不要以为这是预渲染CG，在没有任何割裂感的前提下，游戏即从"播片"无缝转入实际操作阶段，也让人进一步惊叹CryENGINE 3的即时渲染能力和次世代主机的强大性能。这时将军努力地爬起来，继续前进，对面正好来了两个杂鱼，抡着斧头不知死活地冲过来。只见将军一个漂亮的格挡，铁剑顺势划向敌人下盘，对方一个趔趄，将军乘势一击——突然敌人头上出现了一个醒目的按键提示，不详的阴云顿时笼罩在所有人心头。



事情是这样的，本作在2010年便公布过一个宣传影像，当时标题还是充满临时意味的《Codename Kingdoms》。时逢著名剧集《斯巴达克斯》大热，难免被人认为是电视剧的跟风之作。时隔一年，该游戏以《崛起》的标题在2011年E3登场，摇身一变成为Kinect专用游戏。按照当时的宣传视频，玩家可以在Kinect面前用肢体语言控制角色做出相应的劈砍、格挡甚至头槌动作。鉴于当年很多Kinect游戏后来都囧得不行，让人很怀疑这段视频的操作理念能否顺利实施。果不其然，此后《崛起》再无下文，直到在两年后的E3上以Xbox One独占作品的身份亮相，由Kinect专用变成了传统手柄+语音控制，加上了"罗马之子"的副标题，就是我们现在看到的内容。通过上述坎坷身世，我们可以得知《崛起》是由体感游戏改造而来的。估计前两年这游戏的完成度一直很低，Crytek骑墙观戏，见体感大势已去，赶紧改成传统操控，但仍不可避免地保留了很多专为体感游戏而生的简化设定。

> “突然敌人头上出现了一个醒目的按键提示，不详的阴云顿时笼罩在所有人心头

在前两作里，丧尸似乎只是玩家的玩具，可以随意摆布，但在《丧尸围城3》里，丧尸终于变成了真正的威胁。他们会爬上玩家行驶中的汽车（本作加强了的内容），会在出其不意的地方埋伏起来，生存危机遍布整个游戏，不知习惯了之前幽默恶搞风格的玩家能否适应这一点

丧尸围城3

Dead Rising 3 | ACT | Capcom Vancouver | Microsoft Game Studios | XOne | 2013

发售于2006年的《丧尸围城》是CAPCOM在本世代打响的第一枪。巨量的同屏人数实打实地展现了Xbox 360的机能，浸淫这一题材多年的CAPCOM在内容的打造上也得心应手，没有一味吃老底，用开放性世界、丰富的道具和恶搞元素让人耳目一新，成为此类游戏的一抹亮色。如今这个系列要推出第三部，也是系列收官之作，俨然有大幅转型的迹象。

《丧尸围城3》给人的第一印象是从系列前两作的明快色调转为了昏暗，整体呈现出单一色调，显得气氛压抑，严肃，深沉。可以从很多细节看出这次3代打算突出恐怖气氛，削弱幽默喜剧元素。运镜偏悬疑向，经常镜头一转，你发现后面就有一个丧尸在地上挣扎着爬过来。或者一开门，发现前面黑压压一大片丧尸跟你面面相觑，和《行尸走肉》主角初入城市时的第一个震撼到观众的镜头极为相似。

无论是丧尸的攻击欲还是血腥程度，本作都比系列前两部高了不少，玩家可不能像以前那样闲庭漫步，收点破烂回工作室合成道具——事实上本作再也没有什么工作室了。主角是一位名叫Nick Ramos的汽车技工，他可以随手拿起身边的东西合成武器，这也进一步突出了本作的紧张节奏。不过本作依然提供了非常大的武器选择余地，在试玩中，玩家可将大锤和圆锯组合成铁锤电锯，将猎枪和手雷组合成重炮，将手枪和手电筒组合成战术手枪。在正式游戏中，还有上百种组合有待你探索，不过你要提前发现并解锁制作武器的蓝图。

> “无论是丧尸的攻击欲还是血腥程度，本作都比系列前两部高了不少

本作的背景架设在2代故事的10年后，场景的原型是洛杉矶，这里已遍布僵尸，政府决定轰炸整座城市，玩家需要在轰炸到来之前逃离。玩家会遇到其他幸存者并与他们合作，有健壮的女摔跤手，有热爱混乱的飞车党领袖，也有喜欢打游戏的富豪宅男。整个沙盒世界的规模比前两作加起来还要大，丧尸数量将是之前的两三倍，而玩家几乎不会感觉到载入时间。



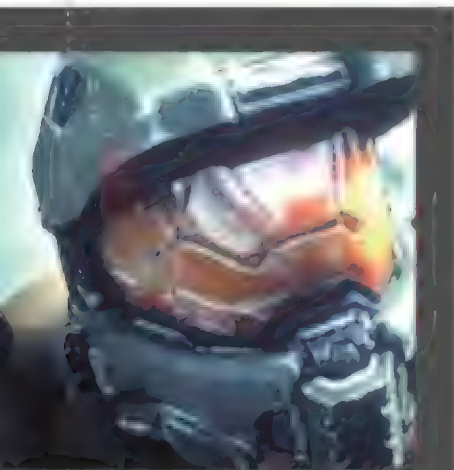
一张和初代相仿的宣传图，但透露出的意境完全不同，这次少了很多恶搞，传达的更多是绝望



或许是因为同屏人数太多的缘故，使得本作和其它次世代游戏比起来，细节欠了不少火候。如果看贴图和特效的话，猛一看总让人以为是Xbox 360游戏……好在本作支持Smart Glass，与Kinect也有多种互动，增添了不少次世代味道

光环5

Halo 5 FPS 343 Industries Microsoft Game Studios XOne 2014



对于科塔娜芯片，微软游戏部门的副总裁Phil Spencer解释道，这些尚是未知数，现在能向玩家保证的只有“此人是士官长，这将是一款有着60帧的FPS游戏，将于2014年发售”……

本作是“新光环再生”（The Reclaimer Trilogy）三部曲中的第二部，于今年E3上首次公布，将作为微软次主机的护航作品面世。现在仍处于早期开发阶段，信息量依然很少，制作组343 Industries声称“本作将会是新三部曲中最黑暗的一代”。

目前看，游戏舞台设定在一个新的行星上，从公布的视频来看，这里属于沙漠地带，黄沙漫天，能见度非常低。一个身披厚重斗篷的人影在沙漠中行走，突然间，四周的岩石开始浮动，前方的地面陷下一个大坑，一架庞大的飞行器从地面升起，打开舱门，并放出橙色的灯光，看样子是先驱者科技的产物。穿斗篷的男人伸出右手，看着手中曾经装有科塔娜芯片的士兵链牌，无数回忆涌上心头。伴随着飞行器的持续上升，地面一阵晃动，这时你终于看清了他的真面目——没错，他就是代号为John-117的第二代斯巴达战士，还有个我们更为熟悉的名字——士官长。他紧握手中的链牌，抬头面向飞行器，从头盔的反光中看到机器发射出两道橙色的激光，好似怪物眼睛一般。画面随即一转，“Halo”字样出现，视频也就此结束。

视频中的科塔娜芯片曾于四代中被摧毁，在视频中又出现在士官长手中，引人无限遐想……

Phil Spencer又称，这段CG并非真正的《光环5》，而是343正在开发的全新“光环”题材的60fps作品



极限竞速5

Forza Motorsports 5 RAC Turn 10 Studios Microsoft Game Studios XOne 2013

在Xbox One的首发日游戏阵容里，交还给Turn 10开发的《极限竞速5》分量是最重的，在《光环》《战争机器》等一线微软阵营独占一概缺席，《泰坦降临》又要等到2014年春的情况下，它独挑大梁也是必然的。

Playground Games开发的前作《地平线》是《尘埃2》的精神续作，主打的是“庙会”式赛车文化节，但Turn 10自然要做的是一款真正意义的“极限竞速”，它的对手是未来的PS4版GT6，是《赛车俱乐部》。对任何一位玩过《极限竞速4》的玩家来说，《极限竞速5》将带给他们最熟悉的“极限竞速”驾驶体验，各种辅助功能一应俱全，当然还有更多的赛车和赛道。而这次，这一切将在Xbox One远超Xbox 360的机能支持下，以1080p+60fps的画面展现。次表面漫反射、高级自适应曲面细分和动态光源等技术的应用使得《极限竞速5》在图像表现上将无可挑剔。

作为亲儿子级独占作品，《极限竞速5》也将首先应用Xbox One的众多新特性，例如Xbox One新手柄上LT和RT键的震动反馈可以为驾驶者提供更精确的油门与刹车力度感受，借助Azure云计算平台，《极限竞速5》的AI还将根据玩家的驾驶和游戏习惯智能进行学习，适应玩家的驾驶风格。

更多的豪车，更精确的赛道，更优秀的画面，这难道不是竞速游戏的一切吗？



AI根据玩家的驾驶和游戏习惯智能进行学习，适应玩家的驾驶风格，这会在单人游戏中带来更大的挑战，因为你的对手不再是一台循规蹈矩的机器，被烂熟于心的玩家利用赛道特性和单一AI的局限性反复捉弄

量子中止

Quantum Break AVG Remedy Entertainment Microsoft Game Studios XOne 2014

2014年6月，位于美国东北部的Riverport大学启动了一项名为“量子中止”的高能物理实验，结果一场大爆炸吞噬了整个校园。前来调查事故的政府特工——Jack Joyce（男主角）、Beth Wilder（女主角）和主持这项实验的Paul Serene（大反派），在第四维度（时间）出现严重裂痕的世界中幸存了下来，他们必须在这个扭曲的世界中开始一段既有合作，又有对抗的关系——并不仅仅因为在这个时间崩坏的异度空间中需要抱团取暖，更重要的是他们在这次事故中都各自具备了一种操纵时间的特殊技能。

Beth能够暂停时间的运转，Jack可以对定格世界中的事物进行干涉。作为这个队伍中唯一的“知识分子”，只有Paul才知道如何去修复那些分布在游戏世界观中的那些导致这场灾难的“连接点“（Junction Point），当然，他并不会用人类福祉、世界和平的伟大目标来指导自己的行动。

《量子中止》的卖点是由玩家来推动故事的发展，强调每一个选择所带来的蝴蝶效应对未来产生的不确定影响——当然这种宣传语，我们已经在RPG游戏中听到过太多，并且早就知道这只是“支线剧情+多故事结局”的一种相对委婉的说法罢了。

编剧Sam Lake并没有吹嘘玩家可以在本作脱离制作组的安排，去创造什么奇迹，他告诉我们具体的运作是这样的：Paul在“连接点”做出自己的选择之后，能够依靠自己的“未来之眼”看到自己的决定在未来产生的直接结果——类似于美剧《迷失》中运用的“闪前”（Flash Forward）表现手法。而男女主角则能通过在场景中同步播出的《量子中止》电视剧（类似《心灵杀手》中的《夜泉》电视节目）寻找用于预测未来发展的蛛丝马迹，从而让Pual脑补出来的如意算盘彻底落空



热爱穿越题材的Sam Lake这次将故事瞄准了高能物理领域，时间静止也是绝好的解谜题材

杀手本能

Killer Instinct FTG Double Helix Games Microsoft Game Studioss XOne 2013

本作原是上世纪90年代中期的一部街机格斗游戏，它将《街霸》的基本系统和《真人快打》爽快度满点的终结技糅合到了一起，尽管最终并没有超过两位老前辈，但在当时的街机厅中还是占据了一席之地。本届E3的微软发布会上，我们看到了即将在Xbox One平台上推出的重启之作，它也将成为担负着新主机保驾护航重任的唯一一部FTG作品。

6位经典角色——Cinder、Fulgore、Glacius、Jago、Sabrewulf和Spinal将会在HD时代回归，为了能够让格斗游戏苦手以及不熟悉这个已经失踪了近30年的经典品牌的玩家们早日找到手感，游戏还特别制作了40个互动教学任务。通过Xbox One的异步配对机制（Asynchronous Matchmaking），玩家可以在本局线上对战尚未结束的时候，就找到下一场战斗的对手，让对战大厅和等待时间彻底成为历史。

相对于《杀手本能》这个已经被遗忘的品牌的弱势地位，我们更担心Double Helix这个“资深雷厂”的水平问题。在此次的发布会上，微软游戏工作室总裁Phil Spencer不遗余力地给制作组说好话，他特别提到前Namco Bandai社区经理与资深的格斗游戏开发者Rich Banytegui将担任本作的开发总监——这些举动是否真的可以铸造传奇？

自从2003年开始，《杀手本能》的版权就已经被微软获得，2005年Xbox 360首发公布的游戏列表之中赫然出现了《杀手本能3》的大名，虽然这一计划最终被取消，但微软让“杀手本能”成为自己阵营首席FTG作品的意愿从未停止。不知此次借次世代雄风重启的本作，能否让这一野心变为现实？



当年的《杀手本能》是一款模仿“街霸”的作品，现在的招式特点依然保留着当年的影子

疯狂摩托

LocoCycle RAC Twisted Pixel Games Microsoft Game Studios XOne 2013

这是一部灵感来自于街机游戏《Spy Hunter》的另类竞速作品。游戏的主角是一台名为I.R.I.S的智能机器人，由大名鼎鼎的Apple Siri声优Lisa Foiles担纲配音。在一次雷电事故中，I.R.I.S拥有了独立的女性人格，她要摆脱赛车手的控制，赢得全美所有的摩托车赛。

在发现了这台靠“自己控制自己”就能轻松击败职业选手的神车之后，黑帮团伙、赛车厂商、体育经理人，乃至军方特工也在紧随其后，试图将I.R.I.S带回去研究。I.R.I.S并不是一个人在战斗，虽然她不需要高人的驾驭，但自己还没有先进到能够自动解决机械故障问题，因此她将自己的前任机械师Pablo用链条拴到了排气管之上——也就是在预告片和截图中总是一路被拖着跑的那个可怜的家伙。更加悲剧的是，I.R.I.S的语言翻译模块由于雷公发威造成的电流浪涌出现了故障，根本不能理解Pablo半生不熟的英语和南美口音的西班牙语的意思，这一对活宝之间的鸡同鸭讲，也是游戏的一大笑点。

I.R.I.S和Pablo需要共同面对的，是使用轮胎、汽油桶、机枪、火箭筒，乃至是军用滑翔翼制造各种公路惨案的狂人们，而玩家并没有同等级的武器实施还击，唯一的生存之道就是在高速狂奔中一面过好弯道，一面躲避迎面而来的各种“滚木擂石”和枪林弹雨，待抵近之后猛撞那些大块头车辆的死穴，从而实现一发逆转。另一种战斗方式是肉搏，在对方的杂鱼已爬上I.R.I.S，或需要Pablo爬上对方车辆，与其驾驶员进行单挑时，玩家就可以操作这个只会挥舞扳手的抠脚大汉，在规定时间内拔掉前进道路上那些危险的“钉子”。

本作显然并不以画面取胜，但它如今是一款Xbox One游戏，而原本它是想登陆XBLA的……

■当遇到登上车顶的肉搏士兵的时候，Pablo的用处就体现出来了，可怜的Pablo就是这样被一路拖行着穿越整个东西海岸



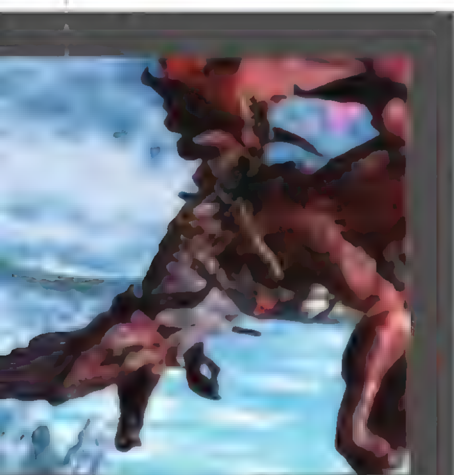
飞龙降临

Crimson Dragon AVG Grounding Inc. Microsoft Game Studios X360/XOne 2013

对世嘉粉而言，本届E3的最大惊喜在于一部传承《铁甲飞龙》精神的飞行射击作品——《飞龙降临》。尽管本作由Manabu Kusonogi领衔的原班人马操刀，但在风格上已经抛弃了原版的悲壮史诗气场和硬派的操作与难度设置，更符合玩家们喜闻乐见的爽快与流畅。

本作中飞龙的向前飞行是完全自动化的，视角不能进行自由调整，玩家只需要用LS摇杆控制飞龙在场景中的位置。与《铁甲飞龙》一致的是，除了使用RT键控制飞龙展开远程攻击以外，战斗中还会用到LT键控制的副武器——它的攻击输出并不高，但可以锁定目标的特点是主武器所不具备的，飞龙借此在实施机动回避动作的时候，依然能够保持对目标的压制。

除了手柄以外，本作还可以通过Kinect设备进行控制（游戏的诸多设置也是为体感进行优化）。站在电视机屏幕前的玩家将身体向两侧倾斜，即可控制飞龙的左右移动，身体的前倾和后仰则对应下降与爬升两个动作。左右手臂抬起用于发出RT和LT键攻击命令。挥舞双臂用于激活狂暴模式，双手同时下压表示退出狂暴……看来想用自己的身体来体验这部“铁甲飞龙”精神的正统传人还是非常考验玩家身体的柔韧性的。



■本作的配色比较鲜活，毕竟已经不再以塑造一个悲壮大气的世界观为首要设计目标了。但根据现场试玩报告的描述，游戏的帧数只有30fps，对于一款飞行游戏来说，这的确是有些偏低



■面对Boss的无死角范围攻击，玩家得注意保护好自己的水桶腰

星火计划

Project Spark ACT Microsoft Games Studio Microsoft Game Studios XOne 2013

你可以让一块石头在玩家走过的时候突然翩翩起舞、变成你的跟屁虫、飞到半空围绕玩家的脑袋旋转，或者像地雷那样爆炸。游戏预设了20种Brain行为模式，身为造物主的玩家就能创造习性更为复杂，甚至是拥有独立人格的物品。为了让那些从未接触过《我的世界》《小小大星球》《孢子》这些以编辑器为核心的沙箱游戏的玩家们迅速上手，制作组预设了20个并不完整的世界，比如在你的前进道路上安排一条水流湍急的大河，或者一座高山，由玩家发挥自己的“上帝之手”，为主角逢山开路，遇水搭桥

这是一部运用SCE名作《小小大星球》“用户创作内容”理念的沙箱风格冒险游戏，共同的特色是实现了创作与游戏的无缝连接，玩家可以自由打造自己的小天地或创作新的关卡。通过上手度极高的编辑器、人性化的UI和便捷的手势操作与拖拉缩放方式，来创作新关卡（使用手柄时，操作方式与Ubisoft的《尘土》非常类似），并可邀请其他玩家一同游玩，或者通过XBLA网络与全世界的Xbox玩家分享自己的创作。

游戏的画风并没有采用《小小大星球》的粘土风格，否则就模仿得太没有节操了。在一个空空荡荡的三维空间内，我们像上帝一样用山丘、峡谷、河流、丛林、岩石来为这个形同白纸的世界添砖加瓦，增加生命的色彩。本作的创造系统还拥有与“极限竞速”中内置编辑器类似的模型自定义系统，你有权决定这个世界中每一个物品的形状、材质和颜色——想把一个大众脸村民变成士官长的模样儿，这是完全可行的！



自由度和奇思妙想仍旧是游戏主题，玩家可以在世界中设置各种脚本，包括Boss战

与同期上市的《我的世界Xbox One特别版》相比，玩家不仅可以搭建自己的梦想乐园，而且能够创造一个动态的环境。这个世界中的芸芸众生，乃至一草一木都可以由玩家来设置它们的行为模式（Brain Style）。

NBA Live 14

NBA Live 14 SPT EA Tiburon Electronic Arts PS4/XOne 2013

令人振奋的是，EA的现场发布会上邀请到了代言人——骑士队的当家球星凯瑞厄尔文进行游戏的控球系统表演。与选择了NBA第一人詹姆斯代言，正如日中天的2K14不同，EA选择了低调的厄尔文作为代言人。他虽然也贵为状元，但出身选秀小年，大学时因为受伤只打过几场球。不过他用自己的表现回应了众人的质疑，入选全明星阵容，并得到新科状元本内特这样的助手。而NBA Live系列能像厄尔文一样重新证明自己吗？

自从2009年的《NBA Live 10》之后，制作人Mike Wang离开了团队，这个系列也就此沉沦。虽然EA宣布系列将改名为《NBA Elite 11》，但在推出了一段混乱不堪的预告片之后该作宣布取消开发。经历了几年的卧薪尝胆，系列将重新采用“NBA Live”这个名称推出系列最新作。

EA这次为了塑造最真实的篮球游戏，将重点放在了控球系统的打造上。众所周知，在NBA的世界里，几乎每个位置的控球技术要求都不一样，甚至有专门帮助球员打造自己独有控球技术的教练。而之前的篮球游戏都缺少有深度的运球动作，过人千篇一律，只是播放动画而已。这次EA借助新引擎，推出了一个名为“Bounce Tek”的新系统。在之前的游戏中你的手只能配合球来动，非常不自然。而“Bounce Tek”单独制作了每一个细小的动作、花活，100个玩家就能创造出100个控球套路，即使是同一个球员用同一个动作过人，也可以做到差异化。这是第一个利用物理系统来操作篮球的游戏。



游戏中每小时更新一次数据，你也可以第一时间体验到球员的状态起伏

游戏的数据系统也别具一格，数据更新速度将达到每小时一次。如果再出现一个像林书豪一样一夜成名的球员，我们只要看完比赛后打开游戏，就能第一时间试试他的身手。

NHL 14

■NHL 14■SPT■EA Canada■EA Sports■PS3/X360■2013.9.10

这一系列的最新作品在操作上的最大改变是再次引入了One-Touch Deke系统。所谓Deke，是冰球运动在一对一状态下的一种重要技术，类似于足球的假动作过人——持球进攻球员通过对于球或者自己身体的控制，将对方球员晃得失去位置。本作中的突破技术被简化为一键完成——按住RB键输入方向即可，当然，利用两根摇杆协调球员动作的原始操作依然得到了保留。One-Touch Deke能否成功，更多依赖球员的身体素质和基本技术，这在冰上移动的幅度和频率上体现得尤为明显，因此《NHL 14》更希望将其当作是一种用于给防守方施压的系统，在没有压倒性优势的情况下，想靠它来实现"一键无脑硬过"，从根本上说是不可行的。



■如果你就爱看冰上拳击表演，那么本作绝对能满足你的需要！

■无论是游戏玩家还是体育迷，选择NHL而不是NFL，原因很大程度上是因为前者可以"打架"：群殴在NHL中当然是不允许的，但球员发生场上冲突之后选择一对一单挑的时候，裁判会暂停比赛而不去干涉（干涉了观众肯定就不干了）。此时投入"冰上搏击"的两位球员会丢掉球棍，摘掉头盔进行PK……

本作从FIFA系列中引入的冲撞引擎（Impact Engine），将会让这群刀锋悍将们的冰上大战更加火爆。所有凶狠的身体对抗动作，包括头部冲撞、背后冲撞、从膝盖以下位置将对方直接扑倒在地、横杆推挡，以及将对方门将直接往球门里面撞去的霸气攻击，都将成为可操作的犯规动作，其视觉冲击力也将直逼电视直播。

此外，本作首次将UFC系列的格斗系统引入了游戏，并会突出不同体格的球员在操作中的特点。

超级时间部队

■Super T.I.M.E. Force■STG■Capybara■Microsoft Game Studios■XBLA■2013

这是部走"魂斗罗"路线的横版射击游戏。4名角色分别是靠双持火箭筒行走江湖的Jef Leppard、美女狙击手Lady Sniper、擅长肉搏的恐龙怪Zackasaurus，以及怀抱机枪横冲直撞的兰博家的远房亲戚Jean Rambois。本作处处流露着一股Old School的风范：操作只需要LS摇杆、X（射击）和A（跳跃），画面故意做成了8-Bit时代的点阵效果，音效也只由2个矩形波、一个三角波、一个杂音和一个PCM合成音源构成——这完全就是FC的水准呀！

■无论是音效还是画面，游戏都是标准的8-Bit时代风范。利用时间回溯之后的"分身"作战，是破关的主要战术



凭借如此简陋的外表，本作曾经在去年的独立游戏节上夺得过最佳XBLA平台作品大奖，想必有不少的过人之处。正如游戏的主标题，本作的中心是操纵时间，它的关卡设计相当特殊——每个任务只留给玩家一分多钟的时间通过，在常规状态下根本无法完成。幸运的是，你可以在任何时候借助T.I.M.E.系统随时回溯到此前通过流程的任何一个时间点从头来过，从而用这种堪称"动态S&L大法"的方式来拼凑出一次"无伤最速通关"。这样的设置无疑对那些动作苦手十分友好，也走出了近年来"独立游戏必然很难"的一个怪圈。

每个关卡初始阶段，玩家拥有30条命，每次长按B键使用一次时间技能，就会扣除一次生命。需要特别指出的是，当玩家"回到从前"之后，此前的那个"自己"依然会出现在相同的场景之中，按照当时玩家所输入的操作指令在场景中上下翻飞。他能够帮你吸引部分敌人的注意力，但也可能造成"大水冲了龙王庙"式的误伤。另一种回溯是在角色死亡之后进行的（需要耗费两个生命点），这样当玩家再次杀到上一次死亡地点的时候，如果能够将"凶手"在规定时间内秒杀，就能将自己的魂魄吸收，从而在短时间内获得能力的爆表。

逆转裁判5

Ace Attorney: Dual Destinies AVG CAPCOM CAPCOM 3DS 2013.7.25

距离上一部的“逆转裁判”已经过去了6年之久，对于粉丝来说这真是一段极为漫长的岁月。虽然其间有两部相关的《逆转检事》出炉，并且作作良心，流程超过30个小时，几乎是“逆转”正传的两倍，然而内容终究是隔靴搔痒，不成大气。正统系列制作人巧舟无心插柳的一部《幽灵侦探》却让许多望眼欲穿的粉丝得到一时的慰藉。如今主角成步堂龙一在经历过4代漫长的隐退后，于5代中再度戴上律师徽章，披挂上阵。令人格外感怀与激动。

《逆转裁判》在2002年初次登场，以其新颖的法庭战斗为主轴，令传统的AVG形式，具有了一种别样的节奏感与对抗性。玩家找出证人证词中的矛盾时，快感不亚于在地上发出一记升龙拳，而其奇妙的剧情设计，又每每令玩家在绝处时将思维逆转而打开局面。

《逆转裁判5》的故事始于一场发生在法庭开庭时候的大爆炸，法院被炸成废墟，而前作主角王泥喜也受到了重创。成步堂在经历过4代的事件之后重振信心，为被诬陷的女孩证明清白，还将在法庭上找出真凶。在这里我们又一次见到那位有些糊涂的白胡子法官。有一件事让我很困惑，成步堂此时应该已近不惑之年，可以看到人设图上再显得年轻也出现了一丝皱纹，然而那位年迈的法官却始终如一地出庭，真是令人吃惊。本作还有一位新的女主角，看来这位刺猬头律师艳福不浅。她叫做希月心音，是一位新人律师，有很强的正义感，喜怒形于色。她拥有一样高科技道具，能分析证人在说话时的情绪是喜悦、愤怒、吃惊还是悲伤。当证人出现奇怪的感情或矛盾的情绪时可以借此来打开局面。这款游戏7月在日本上市，北美玩家照例需要等本土化版本，在那里面成步堂被叫做“凤凰莱特”……

■这个新角色便是希月心音，她十分崇拜成步堂，将会辅助玩家看穿对方的内心



口袋妖怪X/Y

Pokémon X and Y RPG Game Freak Nintendo/The Pokémon Company 3DS 2013.10.12

事实上介绍这款游戏的感觉很奇怪，我不算“口袋妖怪”粉丝，但在我学生时代，我也曾经十分痴迷于《口袋妖怪金/银》。它对我来说是一种特别独特的体验，我之前从未想像过一款游戏可以如此深入地融入到人的生活里去。当我在干别的事时，我会惦记着一些难抓的妖怪，我随时都想拿起来摸几下。当我与朋友碰面时，聊的也是口袋妖怪。那真是很美好的一段回忆。

说回到这次的新作。首先映入我眼帘的是……超级糟糕的画面。它的前一作是NDS平台的《口袋妖怪黑/白》，这款游戏的城镇都是由多边形构成而且还有一些卡通渲染的意味在其中，所以我很自然地对这款新作的图像会抱有一些期望，但事实上，它根本就是《黑/白》的画面。虽然在NDS上这很棒，但在3DS平台把角色还做成方块状就实在有些过不去了。不过所幸的是，怪物们的战斗画面之精美，也足以抚平玩家对于地图城镇的抱怨，毕竟我们还是很愿意看那些可爱的妖怪而不是千篇一律的城镇设施。游戏采用了十分柔和的卡通渲染风格，每个妖怪甚至比《口袋妖怪》动画片更加生动，每个招式的演出均十分细腻。

相对于《黑/白》，《X/Y》新增了与自己心爱的妖怪一同嬉戏的乐趣。它基本上相当于任天狗机制的大幅简化，只留下抚摸、喂食及嬉戏。就像电子宠物游戏一样，对妖怪的爱抚会得到妖怪们开心的反馈。有时还会用到3DS的体感功能来模仿妖怪们的动作，以此手段口袋妖怪会与玩家的感情更加深刻。或许这也预示着本作会有类似忠实值的设定，或许会更深入地将整套虚拟生活体验融入到游戏里。

这款游戏将会全球统一发行，这对任天堂来说也是一项极为罕见的决定。

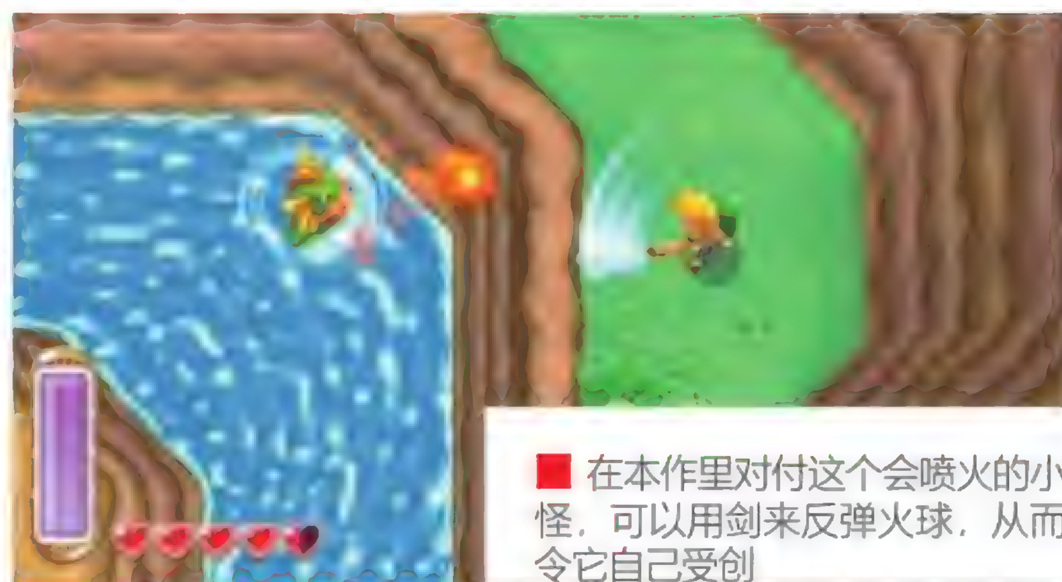
■本作还将加入一种新种族的妖怪，名为“仙灵（Fairy）”，它将会偏向于较为女性化的妖怪，仙灵对于龙族的妖怪会造成巨大的伤害



塞尔达传说众神的三角力量2

The Legend of Zelda: Triforce of the Gods 2 RPG Nintendo EAD Nintendo 3DS 2013

一般来说，《塞尔达传说——时之笛》被认为是“塞尔达传说”系列的最高峰，不过有一些留恋于2D时代的资深任天堂粉丝——比如我，依然钟情于《众神的三角力量》，认为它才是当之无愧的No. 1。这款诞生自1991年的游戏留给我许多青葱时代的回忆，我之前从来没有接触过一款动作游戏需要你去运用智慧来解决问题，我们之前都只玩过打打杀杀的类型。在接触《塞尔达传说》之前，我一直认为解谜游戏必须是以文字的形式来传达，最多也只是去点击一些图形。《众神的三角力量》就像是我的初恋，它也是很多人的初恋，它很轻易地传达给我们一个理念：解决问题需要有力量，还要有智慧，最后我们还需要能够破除万难的勇气，这便是三角力量的真正含义。有时我觉得，并不是林克教会了我这些道理，而是我在游戏里化身为林克，在漫长的冒险中自然懂得了这些道理。林克与我在一起成长，我在其他的“塞尔达传说”游戏里都不曾有如此强烈的体验。当林克举起迷雾森林中的大师剑，天空拨云见日，光芒照亮了前路，我深深地被打动了。它甚至已经不需要有任何剧情去描述，英雄本身就足够令人感动了。



■ 在本作里对付这个会喷火的小怪，可以用剑来反弹火球，从而令它自己受创



■ 林克可以在墙中变成一幅图，从而大大拓展了游戏探索乐趣，这也是本作的一大卖点

“你知道我有多期待这次的《众神的三角力量2》了，这可是2D《塞尔达传说》的第一款正统续作



■ 在本作中一些经典的Boss也会再次回归，不清楚它与前一作究竟有着些更深入的联系？美版标题《A Link Between Worlds》也惹人猜想

所以，你知道我有多期待这次的《众神的三角力量2》了，这可是2D《塞尔达传说》的第一款正统续作。游戏里的一切都让人很熟悉，包括介于写实与卡通之间的画面风格。虽然它完全使用3D多边形来制作，依然保留了大部分2D游戏的细致感，甚至能够让人一眼就看出有《众神的三角力量》的影子在里面。

有一些经典元素的回归让人十分感动，比如那些挡住林克路的鼹鼠们，这回你依然可以用锤子道具来拍扁它们打开一条路。还有那个经典的红蓝开关的机关，都给人以一种熟悉而新鲜的感觉。有些地方3D的特性被有意强化了，比如说这次出现了更加巨大化的鼹鼠，当林克向它砸下去后，可以凭借它顶上来的弹力弹射到上一层，这也是《众神的三角力量2》里的一个重要的变化。现在多层迷宫的探险比以往更加直观，也十分突出3DS的3D视觉效果。

■ 每部“塞尔达传说”的林克都有一种特别重要的技能。比如时之笛、风之杖或是缩小帽，而在这部《众神的三角力量2》里，林克有了一种在墙里行走的能力（如上图）。当他贴近任何一块墙面时，他都可以变成一幅埃及壁画一般，在墙上的2D空间移动。我想这也是任天堂对于2D与3D世界之间关系的一种思考。它看起来很有趣，大大拓宽了我们的可探索空间。整个游戏看起来比前作要流畅许多，甚至是我见过最流畅的“塞尔达”作品。So, shut up and take my money!

■从预告片来看，继《超级路易吉U》与3DS上大热的《路易吉鬼屋2》后，这部《马里奥与路易吉RPG 4》又将以路易吉为核心，故事将大量发生在他的梦境中，在梦里的路易吉不再是吊车尾，而有很多匪夷所思的能力

每年都有各种各样的马里奥游戏充斥着我们的生活。有《马里奥3D世界》，有《马里奥赛车》，有《大乱斗》还有各种派对游戏里也都充斥着马里奥的影子，看来我们的确需要再有一款无厘头剧情的马里奥RPG以便让自己彻底淹死在马里奥的海洋里。《马里奥与路易吉RPG 4——梦境冒险》是DS上“马里奥与路易吉RPG”系列的续作。不过从预告片来看，似乎它离传统的JRPG形式又更远了，而更像是各种疯狂段子的窜烧冒险故事。

“马里奥RPG”由来已久，它最初在SFC平台由Square开发，任天堂发售。它带有一层Square的气息，让人有种披着马里奥皮的《最终幻想》的感觉。在那之后的GBA版本里，这个系列终于加入许多马里奥独有的元素，比如需要在战斗中按节奏来跳跃。它在DS平台上成了“马里奥与路易吉RPG”系列，围绕着这对兄弟俩展开故事，似乎更受人欢迎。虽然弟弟总是扮演着一个半吊子的形象，但没了他，似乎马里奥也显得不完整。



■有节奏感的QTE是系列的关键所在，本作为此更注视了演出，仿佛童话冒险一般



■十分有趣的一点是，当马里奥闯入梦境后，下屏会变成现实世界中路易吉睡觉的画面，当你对下屏的路易吉“搞些小动作”时，也会影响到梦境里的一些元素

“本作又将以路易吉为核心，他会在马里奥危急时以巨人的形象出现，拯救自己的哥哥

3DS版《马里奥与路易吉RPG 4》完全是一场节奏紧凑、温馨有趣的圣诞强档。从预告片短短几分钟里，可以看到无数令人喷饭不止的玩点。在本作里桃子公主再次被抓走了，但这次她被困在了梦境里！所以，马里奥兄弟要反复地进入各种梦境世界，还要在真实世界里找出影响梦境的方法。这款游戏的梦境世界……简直就是这些天生猥琐的任天堂设计师们的一个恶趣味专场。比如在一场对魔王库巴的战斗里，马里奥必须将许许多多的小路易滚在一起，让这些小路易聚成一个大路易球，并踢翻受到保护的库巴；在另一个场景里，马里奥变小才能进入狭小的山洞，所以路易干脆给了他一榔头，把马里奥砸扁了，这样他就能变小钻到洞里。这次的Boss战依然充满了各种丰富的动作要素，一个会钻地的Boss当从地里钻出时，路易吉能够踩住它顶端的钻头，不断转出金币。

总之，如果你想在假日里有一款与孩子同乐的RPG作品，本作绝对是你选购时的最佳选择。

马里奥与路易吉RPG 4梦幻冒险

■Mario & Luigi RPG 4: Dream Adventure■RPG■AlphaDream■Nintendo■3DS■2013.7.18

新耀西岛

Yoshi's New Island ACT Arzest Nintendo 3DS 2014

本届E3，几乎所有任天堂的经典游戏都发行了它的新版本，这款《新耀西岛》也属同样情况。只是它的公布似乎有些过于不温不火，在众多大作的包围下有些黯淡失色，但毫无疑问，《新耀西岛》理应受到更多的注目。

超级任天堂是一个十分伟大的平台，在上面诞生了不计其数的传奇作品，平台上有着许多用来加强硬件表现力的特殊芯片。相当于在卡带中塞入了一块小型显卡，而其中堪称最强的便是那块具备了3D运算能力的超级FX芯片。《超级马里奥世界2——耀西岛》便采用了这块芯片打造，其图像水准在当时令人惊艳。如同蜡笔画一般的场景效果生动无比，偶尔穿插的3D元素也魄力非凡。这款游戏中马里奥退居到了二线，而让耀西成为了真正的主角，在游戏里，耀西能够吞下敌人，并生出蛋来，并且用蛋来进行射击，这让《耀西岛》有了一种独特的节奏感，它很慢，但并不让人着急。在十多年后的DS平台，《耀西岛2》隆重登场，正式将其作为一个脱离于正统“马里奥”游戏的独立系列，3DS的《新耀西岛》则是其最新作。从图像上，它改变了以往的蜡笔画风格，而改为了类似“大金刚”的CG描绘，只是加入了更多的卡通色彩。



本作从蜡笔风格转向了更加简单的CG描绘，但游戏美丽依旧！

在《新耀西岛》中，看起来耀西依然如往常一样，并没有太大改变，但这部作品加入了巨大敌人的新元素，同时，耀西在吞下它时能够产出一个超级巨大的蛋，将这枚蛋发射出去甚至能够破坏场景，令人想到《新超级马里奥兄弟》里的巨大马里奥设定，不知道会对关卡造成什么样的影响。《新耀西岛》或许并不出彩，却是新作中最温馨的一款

大金刚国度热带寒流

Donkey Kong Country: Tropical Freeze ACT Retro Studios Nintendo Wii U 2013

这些年来我们一直都对Retro工作室寄予了很高的期望，期望它什么时候能够再带给我们一部《银河战士》，但如今他们的工作重心在于复活这款Rare的传世名作《大金刚国度》，将我们重新带回那个充满着木桶、香蕉以及邪恶海盗的疯狂世界。

《大金刚国度》曾经是任天堂的看家作品，在SFC平台的末期，Rare贡献了3款伟大的金刚游戏。它们使用了当时十分先进的CG描绘技术，在SFC上创造了逼真的3D环境（虽然玩法依然是2D的）。游戏本身也更加类似于《索尼克》的关卡感觉，只是规模更小，关卡更多。以直道为中心，让玩家能够顺畅地跑到终点。其间当主角大金刚钻进木桶时，木桶能像大炮一样将金刚发射出去，并且还能连续炮击，造就了游戏痛快的体验。然而Rare出手后“大金刚”游戏一度陷入僵局，Retro在做完他们的第三部《银河战士》游戏后，开始接手这一任天堂的老字号品牌，于2010年打造出了新一代《大金刚国度》，受到一致赞誉，也让任天堂决定先将银河战士萨姆斯放到一边，致力于《大金刚国度》Wii U版本的开发。

本作加入许多新要素，比如它在传统的横卷轴平台游戏里加入了更多的镜头变化，有时还会变成纵深视角，带来3D的新玩法。



终于可以带迪西刚出去闯关，但本作的图像的确令人感到不足

本作借《超级马里奥USA》25周年之际，将后者“拔萝卜”的玩法引入到“大金刚”里，金刚也可以从地中拔出东西，有一种探索的惊喜感，金刚将敌人举起来扔出去，同样继承自这款游戏



索尼克失落的世界

Sonic Lost World ACT Sonic Team SEGA 3DS/Wii U 2013

相比起《超级马里奥银河》这种驻足探索空间，《失落的世界》更接近于N64的科幻赛车游戏《F-ZERO X》，关卡呈圆柱状而不是球体。有种将原本的索尼克关卡空间进行强化的味道。当然，这与"索尼克"一贯的高速演出是完全相左的，过度复杂的地形也让普通玩家缺乏爽快感

SEGA的"索尼克"系列曾经与"马里奥"共享北美市场，其人气之高令它在低谷期时依然维持了SEGA整个集团最高的游戏销量。"索尼克"的最大卖点正与"马里奥"相反，随着时代的变迁而渐行渐远，它并不追求箱庭的探索感，而更加注重风驰电掣的速度性。其关卡结构也越发趋于一种赛道式的体验，尤其是之前的《索尼克——世代》，将甩尾的特性融入到了平台游戏的体验中。令高手的表演视频越发具有观赏性。

然而这次的《索尼克——失落的世界》却让人看到了与《马里奥》相交的痕迹。在本作里，索尼克来到了一座巨大的空中岛屿。它完全是一个圆形的区域，当索尼克在上面行走时仿佛会有地心引力将它牢牢地吸在这颗星球上。所以，它能够随意地在星球的所有平面上行走。

如果你是一位任天堂Fanboy，那你一定会意识到，啊，这不正是《超级马里奥银河》吗！当然这款《失落的世界》还是有着浓厚的"索尼克"游戏的影子，虽然增强了空间的复杂性与探索性，但索尼克依旧可以流畅地跑完全程，只是它能够选择的路线更多了。如果玩家有时很难从上面突破，可以试试管道状关卡的底部，是否会让挑战更容易。



本作的自由度会大幅提升。只是不知能否再度体现以往"索尼克"赛车般的速度感

猎天使魔女2

Bayonetta 2 ACT Platinum Games Nintendo Wii U 2014

贝优妮塔在打完敌人后还会摆上一记风骚的开脚。虽然她现在是短发，但事实上这只是外表的变化，她的衣服依然是由头发变成的，可以化为恶魔吞噬丑陋的天使。这依然是我们所熟悉的魔女，除此之外并没有看到本作有特别的进步之处

前作《猎天使魔女》曾经是神谷英树的回归之作。在CAPCOM经历了一系列不太靠谱的人事变动后，他成立了属于自己的公司白金。这款充满着有些廉价的性感气息、各种SM桥段以及血腥演出的作品成了白金的最好名片，也引起了任天堂的关注，这让人感到很吃惊，因为他们的风格与任天堂是如此的格格不入。鉴于近期白金有数部作品都将登陆Wii U，令人怀疑是否他们的东家已悄然易主。

《猎天使魔女》很接近于神谷英树的成名作《鬼泣》，但有着更多的突破。我印象最深的就是如果主角贝优妮塔在敌人即将击中自己之前进行闪避的话，游戏会进入到一个"魔女时间"，在这个空间里，所有敌人的动作都会变得极为缓慢而被任意鱼肉。这个系统让闪避这个消极行为变得更加主动，令人十分期待使用闪避来重创敌人。

《猎天使魔女2》的负责人从神谷英树换成曾执导《铁骑》《疯狂世界》的稻叶敦志。在新作里，我们发现贝姐的头发变短了。如今它的短发将原本的十足御姐变得有些可爱，配上她招牌式的眼镜，有种中性的魅力在其中，虽然目前这些游戏痞子们正在为任天堂做牛做马，但丝毫不影响《猎天使魔女》的各种重口元素在续作里延续。



贝姐换了一套新的扮相，她剪掉了头发，但衣服依然是由头发来控制的

塞尔达传说风之杖HD

The Legend of Zelda: Wind Waker HD | RPG | Nintendo EAD | Nintendo | Wii U | 2013

当青沼英二很兴奋地在Nintendo Direct里向我们推荐这款2002年游戏的HD版本时，每一个塞尔达迷都很沮丧。这也就意味着我们今年绝对玩不到Wii U上的原创“塞尔达”游戏了。在之前的一期Wii U的游戏特集中，头发已经花白的青沼英二对这款神秘的新作许下了诸多诱人承诺，比如它将拥有一个开放性的流程。我当时想，OK，我想我在E3的时候就能看到这款新作的一些蛛丝马迹了，哪怕是一段CG预告片也好。这样我也能以猜想游戏的内容来度过漫长的等待期。不过没有！好吧，至少我们还有《风之杖HD》。

《风之杖》是正统塞尔达里最别致的一款，谈不上最精美，但绝对是最别致的。它采用了当时才刚刚开始流行的卡通渲染技术，并且轻易将它做到了顶峰。直到目前，依然没有任何卡通渲染风格的游戏能在美感上与《风之杖》相提并论。它也是青沼英二接下宫本茂接力棒后的第一部作品，我想他一定对这部《塞尔达传说》有着很深的感情。我也是。准确地说，事实上它并没有哪些游戏的部分让你印象深刻，让人感到震撼的反而是视觉呈现上的东西。它似乎与任天堂长久以来所坚持的原则背道而驰，不过在给人留下深刻印象上的作用几乎是相同的。

说到《风之杖》的美术风格，你如果只是观察它的静态，欣赏截图，会觉得它很漂亮。但如果你实际去玩，去感受完整的动态效果，你会被它的漂亮给击晕。它有一种东方美感与迪士尼式的夸张表现相结合的奇妙感觉。风是几根柔和的线，水的波纹就是一个圈，炸弹炸出的烟尘是几朵祥云，简单的线条有种写意式的风味，也掩盖了它实际特效上的不足。

《风之杖HD》并没有作出太多改变，仅是将《风之杖》以更高解析度来显现便足矣令人买下它，耀眼的光照效果令游戏里的岛屿更具热带风情



林克的动作很可爱，但他的眼神绝对会让你把自己的心也掏给他。他就像是一个还没到青春期的男孩一样，对所有事物都十分好奇，眼神从来不会停留在任何事物上。任天堂通过丰富的面部表情达到了提示玩家去注意一些特别事物的目的。我认为比起功能来说，林克眼神的自然呈现才是最让我感到神奇的地方。《风之杖》的任何地方都让你感受不到相对于《时之笛》的真正飞跃，但它依旧令你感受到了游戏表现力的飞跃

> “《风之杖HD》可能不是一款必入之作，但目前来说，似乎是原创新作到来前的唯一选择了

有个好消息是，我们可以仅仅使用Wii U的手柄屏幕来进行游玩。作为游戏重心的风之杖的演奏还可通过触控来完成。针对为人诟病的航海过程后期过于单调的问题，游戏也准备了加速航行的手段



■来自《动物之森》的村长带着他身上的无数"武器"，比如捕虫网与弹弓，将人玩得团团转。CAPCOM的洛克人是本次合作的可用角色，他可以切换出多种武器，就像FC版里一样。而恶搞角色"健身教练"，她的所有招式均是瑜珈动作，还会放出一种看起来像是彩虹剪影的超杀……

任天堂全明星大乱斗

■Super Smash Bros.■FTG■HAL Laboratory■Nintendo■3DS/Wii U■2014

这款游戏将同时出3DS与Wii U的版本。由于3DS版的情报较少，我想还是放在一起谈谈。《大乱斗》是那种游戏，它披着一层欢乐的外衣，看起来游戏就是操纵一堆任天堂的版权人物乱打一气，但事实上这款游戏对于玩家有着很深的技巧要求，就像很多任天堂的游戏一样。

我不能算是一个任天堂的狂热粉丝，但是我还是很乐意见到自己熟悉的角色拿出自己的看家本领。有些角色甚至完全不擅长战斗，就被拖入到了这场"任天堂吉祥物之争"的大乱斗里。在《大乱斗》里，我最喜欢的角色是卡比，卡比能够对被吞的敌人的攻击手段进行模仿，可以马上学会这种敌人的特性。在原版的卡比游戏里，它只是吞一些卡比世界里的小怪物，而Wii U版《大乱斗》里的卡比，它能吞下其他任天堂的角色并获得他们的能力。这太有趣了。吞下马里奥能够施放火球，而林克则是射箭。樱井政博很懂得我们想要玩哪些任天堂角色的特性。

我也很喜欢《大乱斗》的场景，它就像是将任天堂30年的历史放到了一个小小的空间里，它就像是在考验我们的任天堂记忆。比如《超级马里奥兄弟》里经典的第二关，甚至能看到那只能不断顶出金币的砖块，而Game & Watch的场地则充满80年代初液晶屏的精妙感。

这次的《大乱斗》图像上"没有显著提升"，主要是增加了一些新的角色。任天堂高人气的虚拟生活游戏《动物之森》中的主角终于参战了，他能够使用"动森"里的实用道具，如捕虫网、铁锹等，你可以将网套在对手的头上，或是用铁锹挖个坑让人掉进陷阱，不过最搞的是，樱井将"动森"里最常见的一个动作——"捡东西，并塞进衣服"里也做成了一个招式。它能够将马里奥的火球，萨姆斯的光线都接住并塞进衣服里，然后可以随时将这些能量炮或者火球再发射出去。第二个新参战的角色来自CAPCOM——元祖洛克人。这位洛克人虽然有着漂亮的3D建模，但他的动作却刻意保留了许多FC时代的痕迹。洛克人除了他手中的蓄力炮，还可使用系列经典Boss的招式，如铁飞盘、护身叶与陀螺攻击。除了经典元素，这位洛克人还能使用《街霸》的升龙拳。第三位角色带来了一丝恶趣味，她是来自《Wii塑身》里的健身教练，能用各种怪异的瑜伽招式打人。嗯……她真的是一个在聚会时搞怪用的角色。P

■本作同时提供了3DS与Wii U版本。3DS版本的图像很漂亮，角色更有些卡通的风格，而Wii U则更加还原各个角色原本的风味，虽然它的图像谈不上特别出彩，但樱井承诺这款游戏将运行在1080p与60帧的流畅画面下，值得期待



"第三位角色带来了一丝恶趣味，她是来自《Wii塑身》里的健身教练，能用各种怪异的瑜伽招式打人



游戏继承了几乎所有7代的元素，包括在空中滑翔的部分。在赛道上即时变化赛车的形态是7代最大的特点。游戏的图像相对其它任天堂游戏要华丽不少，并且还运行在流畅的HD画质下

马里奥赛车8

Mario Kart 8 RAC Nintendo EAD Group No. 1 Nintendo Wii U 2014

似乎没人对《马里奥赛车8》的公布而感到惊讶。它就像是一款迟早会来的礼物。在《古惑狼赛车》与《JakX》之后，的确没有任何同类游戏能够与《马里奥赛车》匹敌了。《索尼克全明星赛车》，总让我感觉在难度控制上有很严重的问题，并且它的甩尾快感绝对无法与《马里奥赛车》相提并论。

《马里奥赛车8》相比起之前的作品有了很明显的进步，这真是让人吃惊，因为它总是一成不变，以至于你很怀疑任天堂到底是不是将游戏在半年的时间里赶制出来的。首先这部作品或许是目前Wii U的任天堂游戏里画面最好的一款，多边形很圆润，场景的一切都有种柔软的质感，赛道很庞大而且是超级庞大，我认为这次任天堂终于没有在图像上丢脸。虽然也夸不上来更多，但稳扎稳打，很符合对《马里奥赛车》的需求。

我一直以来都很喜欢N64版本的《F-Zero X》，这款游戏可以完全颠覆你对赛车游戏的观念，能同屏40辆车挤在一起大混战，不过最疯狂的还是它的赛道。呈管道状的跑道可以允许赛车反重力吸附在上面随意地绕着赛道来比赛，甚至可以故意脱轨跳跃。我怀疑是否有游戏做过这么夸张的赛道，但现在我们有了《马里奥赛车8》，它的卖点便是反重力赛道，比起《F-Zero X》的管状道，虽不中，不远矣。在如今任天堂已抛弃《F-Zero》品牌的当下，能在《马里奥赛车》中看到一些精神与影子，同样也是功德一件。

《马里奥赛车8》的意义不仅在于它是《马里奥赛车7》的直接续作，同时“8”也代表了梅比乌斯带。游戏中的一条赛道便是以此为基础而制作的。玩家可以选择在地面与其他玩家光明正大地比赛，也能在赛道的背面暗渡陈仓。当玩家控制的车辆驶向反重力区域的时候，轮胎能够反转过来成为一台悬浮车。

我很好奇本作的手感会有怎样的变化。其实这些赛道给我的感觉更接近于“索尼克”，尤其是《索尼克大冒险》的《City Escape》一关。不过《马里奥赛车8》的空间感更大，似乎玩家能随意地在任何平面驾驶，在城市里你可以在地面赛道驰骋，也可以贴着墙面走。这一作里又有了我所喜欢的金币，在甩尾的同时巧妙地吃金币真的很有“索尼克”的感觉。

“我怀疑是否有游戏做过这么夸张的赛道，但现在我们有了《马里奥赛车8》，卖点便是反重力赛道



游戏中会有许多适合反重力赛车发挥的路线，甚至有一条梅比乌斯带形状的专门赛道

当4位玩家开始游玩后，事实上还有第五位玩家可以拿平板来帮助他们。看得出游戏还是比较用心的，有3DS所不具备的关卡规模，Boss战的复杂结构则令人想起《马里奥银河》

SUPER MARIO 3D WORLD

超级马里奥3D世界

Super Mario 3D World ACT Nintendo EAD Tokyo Nintendo Wii U 2013

对这款《超级马里奥3D世界》，我首先感到奇怪的是它的名字。这款游戏采用了类似3DS版《超级马里奥3D大陆》的视角，所以我以为它会延用“大陆”的名字，不过任天堂使用了“世界”这个后缀，很有意思。事实上相同的用法在20年前也曾有过。当时任天堂将SFC的马里奥游戏称之为《超级马里奥世界》，而Gameboy版本则称为《超级马里奥大陆》。如今有种延续了相似的品牌的意味。“世界”的感觉更广，而“大陆”则有一种狭小的趣味在内。同时突出的3D字样又方便了人们辨识新一代的马里奥品牌。

继续观察这款游戏的标题。我们还能看到有明显猫的特征在里面，有猫爪，还有猫尾巴。预告片里的一声猫叫，预示着我们的英雄又有新衣服可以穿了。在游戏里，如果玩家吃到一个铃铛，他操作的角色就会变成一只猫，它让我很兴奋，因为马里奥终于又有一个全新的变身。你知道，之前的飞蝠、狸猫，或是斗篷，它们的功能无一例外全是飞行，让我时常有些佩服任天堂的偷懒功夫。但是猫绝对不一样，它能够用4只脚来奔跑，当它跳起时会用爪子攻击，还能够往下俯冲。我最喜欢的是它能够爬上任何地形，甚至能够在墙上行走。它将能够探索的空间扩大了许多，十分期待能够配合猫咪特征的一些隐藏路线。还有一个让我注意的地方。这部作品又加入了桃子公主。这说明至少在《超级马里奥3D世界》里，她没有被抓走。终于让马里奥的四人小队得以凑齐。要知道上一次我们见到这样的阵容还是在FC美版的《超级马里奥2》里！终于我们的第四位玩家不用扮演第二只……蘑菇卫士，真是可喜可贺。同时这4位角色也不仅仅只是在造型上有所不同，性能也有所差异。除了马里奥，嗯，他就还是马里奥那玩法；其他角色如路易吉像以前那样跑步有惯性，跳得很高；蘑菇卫士改头换面，成为了跑得最快的选手；桃子公主继承了《超级马里奥2》里的能力，可以让自己在空中飘浮一段时间。我最想尝试的其实是蘑菇卫士，因为它能够以喷射状来奔跑，以前他可不会这一手。这款游戏似乎支持5位玩家一起玩，就像此前的《新超级马里奥兄弟U》一样。除了4位玩家角色外，还可以有一个人使用平板，辅助其他的玩家将敌人定住或找出隐藏的砖头。它适合的角色或许是聚会里比较害羞也不太会玩游戏的人。P

“如今有种延续了相似的品牌的意味，“世界”的感觉更广，而“大陆”则有一种狭小的趣味在内

我其实并不太喜欢《超级马里奥3D大陆》的关卡。我觉得它挑战不够深入，很多关卡让人看到闪光点之时便戛然而止。所以当我看到《3D世界》的公布时有些失望，我希望有一款《超级马里奥银河》等级的作品问世，而不是掌机游戏的加强版，不过《3D世界》的具体关卡依然有不少《银河》的影子，规模也十分庞大。它像是一种折中的产物，也有不少新增的玩法



舞力全开2014

Just Dance 2014 MUG Ubisoft Ubisoft PS3/PS4/Wii/Wii U/X360/XOne 2013

也许很多人要说，《舞力全开》不过又是一款炒冷饭的音乐游戏，但在真正摆脱游戏控制器和传统Notes音乐游戏模式的束缚之后，这样独特的游戏方式已经受到了越来越多不同年龄层玩家的热捧。也许你和我一样，更愿意将肉体解放在柔软的沙发上，仅靠一双手来辅助灵魂在游戏的世界中漫游，但倘若家中能添置一张《舞力全开》，让自己每天至少有30分钟完全娱乐性质的有氧运动，这也不失为现代最好的锻炼方式

随着次世代主机陆续公布，本世代的游戏正在逐渐老去。在这个即将结束的世代里，画面水平的提升因为边际效应逐渐递减而越来越不明显，画质之外的全新技术让这个世代一些“冷门”的游戏类型大放异彩，无线、蓝牙、触摸技术和体感技术的逐步普及，尤其让音乐类游戏的形式变得更加多姿多彩，Ubisoft旗下的王牌舞蹈类游戏《舞力全开》就是其中的代表。今年E3上正式公布了这个系列的最新作《舞力全开2014》的宣传影像，更是让人多了几分遐想。

音乐舞蹈游戏这个从2000年开始就因《Dance Dance Revolution》而火遍全世界的游戏类型，在十多年后有了新的变化。

《舞力全开》最早是由Ubisoft在2009年面向Wii平台发售的一款音乐舞蹈类游戏。和传统的此类游戏不同，它并非需要玩家根据Notes（指令）来完成舞蹈的游戏，而是一个纯粹的模仿式音乐游戏。简单来说，玩家需要模仿画面上正在跳舞的虚拟舞者形象所做出的每一个动作来完成游戏。在当时，Ubisoft并没有意识到它会有多受欢迎，毕竟在2009年时，最火爆的音乐游戏莫过于需要外设控制器来完成游戏的“吉他英雄”系列或“摇滚乐队”系列，而《舞力全开》只需要玩家手里有一根Wii Remote控制器即可完成所有操作。这毫无疑问有

“《舞力全开》只需要玩家手里有一根Wii Remote控制器即可完成所有操作。这毫无疑问有些反传统



从《舞力全开3》开始，开发者们还专门为动作捕捉演员定制了和游戏里一样的服装来录制舞蹈，据说这样会更投入



到《舞力全开4》为止还是最大允许4名玩家同时进行游戏，这一情况将会在2014版中得到改变！



JD3里有玩家非常熟悉的马里奥登场，Wii版本限定



这首原创的特摄战队歌曲《舞蹈战队Express》难度相当高



《舞力全开4》当然没有放过神曲《江南Style》，在下载歌曲中出现，售价2.99欧元



"舞力全开"的舞蹈最成功的是优秀的动作捕捉，这些舞者有不少在Twitter上都可以找到

些反传统。

游戏推出后，很快招来恶评，这主要是由于游戏内容量太少、缺乏解锁隐藏要素，同时又因为Wii的控制器有些延迟的问题，并且在舞蹈结束后的等级评价上不太科学所导致的。不过事实证明，Ubisoft在缺乏市场验证游戏类型的风险预见性上非常有一手，他们选择了Wii来发布这样一款还不是很完善的新作，最终却因为Wii的用户定位导致了该作成为了当时最受欢迎的超级销量大作。《舞力全开》在发售后的头一个圣诞节，成为了很多父母为孩子选购游戏的首选作品，同时也受到了许多胖子们的青睐。到2010年12月，本作一共收获了430万的全球销量，毫无疑问，它成为了音乐游戏界的一匹最大的黑马。

很快在2010年10月，《舞力全开2》如期而至，和前作相比，本作几乎没有什么改变，但在音乐选择上更加花血本。在本作开发期间，Ubisoft就招兵买马，启动了《舞力全开3》的并行开发，他们很快吃透了PS Move和Kinect的开发套件，2011年10月的《舞力全开3》实现了全平台发售。

《舞力全开3》的舞步更加耗费热量、更加接近真实的舞蹈动作，而一曲跳毕后的评价也相对严格了很多，加上游戏本身诸多的隐藏要素，成为整个系列最饱满的一作，大幅度强化的健身模式更是成就了很多有潜力的胖子变成型仔的梦想——为期一周、最高强度达到21000分（总消耗热量换算为卡里路的话最多达到3000大卡）的健身计划不仅不枯燥，还能有效带动全身的有氧锻炼，于是，《舞力全开3》理所当然地又一次成为2011年圣诞节北美地区销量最好的游戏之一。而2012年10月发售的《舞力全开4》又加入了舞蹈任务、强化了健身模式，又一次在秋冬档期横扫北美地区。

由于次世代的游戏主机都基本支持分享游戏内容，《舞力全开2014》也将允许玩家上传简短的舞蹈视频到Facebook或是Twitter上

> “游戏还将追加线上玩家对战系统，所有玩家都将通过分数来比拼胜负

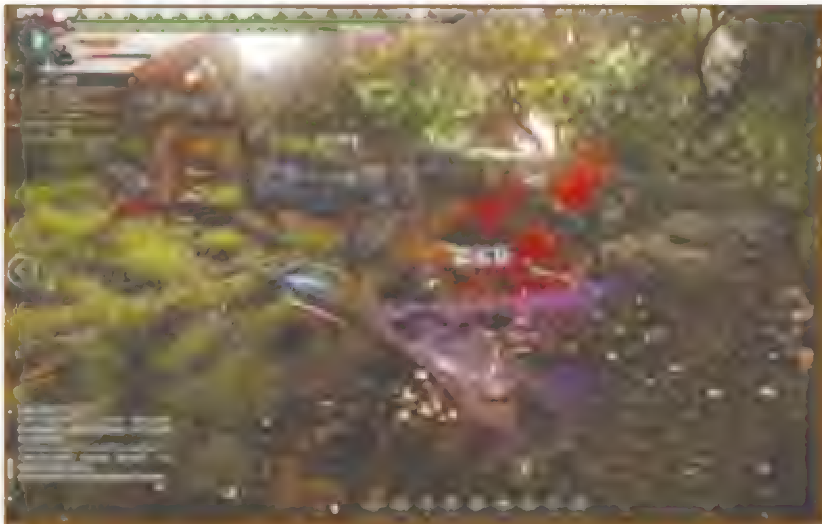
全新公布的《舞力全开2014》将史无前例地支持六大平台的主机，最多支持6名玩家同时进行游戏，不过这个设定的关键是要买得起足够大的房子……此外，除了经典的舞蹈模式，游戏还将会增加全新的"On Stage"模式，由一名玩家领舞、两名玩家伴舞，到一定的时间更换领舞和伴舞。为了让一些羞于扭动身躯的内向玩家也参与到游戏中来，本作还将新增"卡拉OK"模式，只要对应的游戏主机支持麦克风，就能一展歌喉，看这架势似乎有点想抢占歌唱游戏"Sing It"的市场份额。

游戏还将追加线上玩家对战系统，所有玩家都将通过分数来比拼胜负，最后还将获得比赛参与者的舞蹈回放录像，这个录像将可以被用在游戏中，和玩家本身的舞蹈技术进行比拼。

在今年的腾讯年度战略发布会上，《怪物猎人Online》是最大的惊喜。在接下来的几个月里，这款游戏的保密级别都非常高，截止首测前，一直没有放出带UI的实际画面和战斗演示，这也给首测带来了空前的期待值。

网游评测：怪物猎人Online

游戏名称：怪物猎人Online	官方网站：http://mho.qq.com/
游戏类型：ACT	当前状况：首测
开发公司：CAPCOM、腾讯游戏	运营公司：腾讯游戏
总体印象	
优点： ● 画面精致 ● 传承系列经典	缺点： ● 当前内容较少
推荐度（满分10）：★★★★★★★★☆8.5（强烈推荐）	



本次测试只持续7天，淘宝上的激活码依然卖到1500元左右，足见这款游戏的人气。服务器正式开放后，玩家们首先发现画面的期待没有落空。在CryEngine 3的强力支持下，《怪物猎人Online》当之无愧是画面最精美的“猛汉”。光影、植被、毛皮、甲壳、武器光泽都非常赏心悦目，伤疤和飙血也很抢眼。倘若对应3DS版的怪物造型，更让人泪流满面。场景非常有美感，不少地方仿佛旅游胜地，出色的美工功劳不小。音乐方面沿袭了系列一贯的交响乐，大气磅礴，很好地烘托出了狩猎气氛。

对熟悉这个系列的玩家来说，《怪物猎人Online》提供了较为原汁原味的体验，手感、Boss战、道具体系、猫车，包括图腾样式的图标都保留了下来。首测就支持手柄，可见官方也是非常重视系列老玩家的。毕竟除了日本，“怪物猎人”系列人气最高的地方恐怕就是中国了。

不过对没接触过这个系列的新玩家来说，这些系列传统设定应该会造成一些上手的不便（比如抽象的图腾图标）。相比市面上的动作网游，《怪物猎人Online》更加纯粹和直接，整体设定看上去很简单，主要考验玩家的耐心和操作技巧。这就意味着对动作游戏不太在行的新手玩家会直面富有挑战性的战斗，需要一定的适应时间，期间不免受挫。

由于这次只是首测，国内团队对这类大型项目的经验较少，还得兼顾低端玩家的电脑配置，Bug在所难免，相信日后会逐步完善。

《摩尔庄园》的运营方为淘米网络，对国内的小朋友们来讲，淘米网可算是如雷贯耳了……旗下的《摩尔庄园》《赛尔号》都是“妈妈放心，孩子欢喜”（广告语）的人气游戏。随着规模扩大，淘米网不再满足于页游，去年的《沃尔学院》和近期的《创想兵团》都是淘米网在这方面的尝试。

网游评测：创想兵团

游戏名称：创想兵团	官方网站：http://as.61.com/
游戏类型：TPS	当前状况：公测
开发公司：游智信息	运营公司：淘米网络
总体印象	
优点： ● 画面可爱温馨 ● 相关服务到位	缺点： ● 场景重复性高 ● 游戏模式较少
推荐度（满分10）：★★★★★★★☆7.5（推荐）	



《创想兵团》并非淘米网自主开发，而是一款代理作品，依然延续了淘米网一贯的可爱卡通风格，并打出“同学们都在玩”的口号，目标群体自然还是无数的小学生们。

本作融合了FPS、TPS和RPG的众多元素，加上不少搞怪有趣的场面，和市面上的FPS网游错锋竞争，定位比较准确。游戏的职业设定与同类网游有一定区别，整体更接近《军团要塞》（画面风格也比较相似），玩家需要在创建角色的时候敲定角色定位，顾名思义有护卫兵、重装兵和突击兵等。玩家还可加点学习职业技能，赋予了游戏一定的养成元素和战术性。由于游戏比较注重个人能力，战斗结算主要基于个人战绩，因此采取了随机匹配的方法来实现宏观上的平衡。

考虑到小朋友们的上手问题，游戏的教程既贴心又生动，配合夸张的卡通造型，能第一时间引起到小朋友的兴趣。游戏里洋溢着满满的童趣，不仅场景色彩斑斓，如童话世界一般，还运用了不少可爱的声音效果，虽然脱离了射击游戏的本质，却与卡通形象贴切，听上去也不违和。哪怕是成年玩家都会觉得十分有爱，爸爸妈妈们大概也不会拒绝这种人畜无害的游戏了吧。

淘米网是国内对低龄玩家最有经验的公司，这不仅表现在游戏内容里，还表现在人们很少留意到的游戏相关服务上。由于小朋友的安全意识不强，容易在游戏里上当受骗，官网的“安全学堂”用漫画的方式揭露了几种常见骗局，形象地告诫小朋友们要预防坏人，还有安全小测试，没有比这更贴心的了吧……不过人心难料，这方面还是要解决大人这边的源头呀。

一直以来，单机射击游戏五花八门，可到了网游这边就同质化严重，主打巷战的CF式的FPS网游上线了无数款，不由得让人心生疲惫。可当一款很特别的射击网游放在你我面前时，却发现这种“创新”有点让人难以承受了……

网游评测：全球计划

游戏名称：	全球计划	官方网站：	http://ga.vvvgame.com/
游戏类型：	TPS	当前状况：	公测
开发公司：	三味游	运营公司：	三味游

总体印象

优点：	缺点：
● 设计大胆	● 操作不便利 ● 各系统衔接生硬

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）



《全球计划》的设计理念非常大胆，它创造了一种大家早已在想象，但始终没有完美实现的游戏模式——TPS的战斗方式+MMORPG的世界架构。听起来很振奋人心，但这可不是一件动动嘴皮的事，想协调好这二者，需要做无数调整。职业设定和怪物的行为模式，任务流程与场景搭建，都得针对“射击”二字进行优化，与传统读条按技能的MMORPG截然不同。射击游戏的职业设定多数为对抗服务，要在一个PvE向的开放性世界里重铸职业系统，也没有多少经验可循，业界尝试也局限在《边境之地2》这类小队联机游戏里。而在《全球计划》里，你可以像WoW那样，在开阔的地图上进行自由活动，做剧情任务，也可以去排副本，当然也能组队PvP。对于开发商敢于吃螃蟹的勇气，我是表示敬佩的。那么制作人员究竟费了多大力气，将这一切协调好的呢？

错！开发商压根没想协调。我们看到的，就是一个TPS和MMORPG的生硬组合。唯一的区别就是玩家手里的刀剑法杖，变成了各种现代或科幻装备，其余架构都沿用了主流MMORPG的升级、强化、加点等设定。

如果只是这样倒也罢了，问题是《全球计划》连“生硬的组合”都没做好，非锁定操作一塌糊涂。指针-鼠标分离式操作早已在MMORPG普及了，却没能应用在本作中，导致了很多不人性化的操作，比如必须先加对方好友才能组队。这么一款缺乏竞技要素的射击网游，还没搞好社交要素，可真是雪上加霜。

《行星边际2》是九城赋予厚望的代理作品，不仅是由于国内FPS网游势头正好，且缺乏大型立体陆空作战的作品，《行星边际2》正好能打一个空档。游戏本身受到的评价也非常傲人，在国外斩获多项大奖。这次国外的好评大作能克服水土不服的毛病吗？

网游评测：行星边际2

游戏名称：	行星边际2	官方网站：	http://ps2.the9.com/
游戏类型：	FPS	当前状况：	公测
开发公司：	Sony Online Entertainment	运营公司：	第九城市

总体印象

优点：	缺点：
● 战场广阔，载具丰富 ● 画面出色，代入感好	● 对普通配置的机器不够友好 ● 文字对小屏幕优化较差

推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）



《行星边际2》的国服在首测时期获得了不错的评价，玩家纷纷表示战得痛快。但时隔大半年，更完善的公测版本却受到不少人的诟病，由此可看出玩家群体的割裂——参加首测的玩家多数是早已对这种题材感兴趣的，广阔战场、多载具、多资源点、多职业的复杂设定正好迎合了他们的口味，说他们是核心玩家也不为过。但公测之后，涌入大量普通玩家，随即带来很多抱怨，虽然此时的游戏比首测时要完善不少。比如有人表示地图太大，跑半天看不到一个人，或者好不容易找到一个，结果自己被灭了又得重头跑；有人倒是相反，觉得团战人太多，但国内玩家缺乏配合精神，个人英雄主义太强，导致进去乱打一气。游戏缺乏足够的指引和背景介绍，进去有点摸不着头脑，对整个资源、载具、职业体系都一头雾水。这些，都是论坛上常见的抱怨。

雪上加霜的是，国内代理方的运营过于急功近利，公测后免费玩家在游戏里举步维艰，时刻透支着游戏的生命力。而除了较高的上手门槛，由于国内没有“星球大战”这类文化，平时玩家倾向于真实背景的巷战，异星战场难以得到认同，而这在国外就不是什么问题。

定位于高端市场，加之游戏配置要求太高，优化又比较差，导致在高配置电脑上画质惊人，配置稍低点画质就急剧下降，这显然是美工方面的问题。更悲剧的是，国内本地化工作不太到位，文字在小屏幕上的显示效果极差，相当于将数目庞大的笔记本用户拒之门外了。

综上所述，《行星边际2》在国内虽不至于到难以立足的地步，也很难成为一款大众游戏。



武侠新定义

"武侠"是国产网游老生常谈的话题，但能将这一传统题材做好的厂商寥寥无几。"有侠无武""有武无侠"已是常态，移动游戏的兴起更是将武侠推入了无脑的卡牌推图中，十分悲哀。在这种环境下，当有厂商站出来重塑武侠网游时，便格外引人注目。

■北京 麦子

今年是游戏业风起云涌的一年，国内外都一片高涨的气氛。国外有新主机发布，E3算是点燃这场热潮的导火索。国内也是一片热烈，却是在兴致勃勃地探讨某某手游月流水过了几千万，对比之下，高下立判。次世代的到来进一步拉大了国内外游戏业的差距，和以往不同，这次的差距是方向上的南辕北辙。由于手游的短期暴利，资本和从业人员正在向移动平台转移，以往叱咤风云的端游一片默然。然而一个健康市场的发展与技术的进步是密不可分的，在国内，这种进步正需要端游来推动。端游时代的从业人员们在努力追赶国外技术，好不容易有点眉目，到今日却突然发现行业不需要这种技术。由于小公司无法承担开发端游的风险，国产游戏的发展希望，便落在了财力雄厚的一线游戏厂商身上。

破局

这些年，大厂端游的路走得并不是一帆风顺的，国内MMORPG的热门题材是武侠，但将武侠和网游完美结合的作品并没有出现，特别是后来受到页游和手游冲击，这方面的大动作就少了下来。然而有一家厂商并没有退缩，在推出了《笑傲江湖Online》之后，又发布了一款全面进化的新武侠网游，铁了心要在这个领域闯出一片天地，这家厂商就是完美世界。完美的努力没有白费，经过长年的技术与经验积累，很多迹象表明，这款名为《射雕ZERO》的游戏将把武侠网游推上一个新台阶，成为真正的次世代网游。

从命名规则上，我们就能看出《射雕ZERO》意与过去的传统作品划清界限的决心。武侠网游少有中英文混合的名称，而2012年7月刚发布的时候，这款作品的原名为《射雕英雄传Online》，到今年5月28日更名为《射雕ZERO》，传递出一种现代与新生的感觉。按照完美的说法，ZERO看似是"0"的意思，实为4个关键词的缩写，是Zealous（狂热）、Evolutionary（进化）、Revolutionary（颠覆）、Open（开放）的集合，反应了这款游戏的四大核心特色。说起来简单做起来难，如何突破国产端游的困境，做出真正不属于国外一线大作的品质，是一个极富挑战的过程。

决心

我们可以从完美世界在今年5月17日的一项举措中看出其对《射雕ZERO》的重视程度。这一天完美世界公布了大量弃用的美术设定，包括成本超过百万人民币的CG宣传片、近百张人物场景设定，以及游戏中近50%的美术素材。对一个耗资巨大的开发项目而言，回炉返工通常不是一个

好消息，许多项目对此也颇有讳言，而完美希望用这项决策象征《射雕ZERO》的重生，意图传达这款游戏不流俗的态度。据估计，制作团队放弃的这些美术素材足以支撑起一款大型3D武侠网游，然而在团队看来，这些未能跳脱出传统武侠窠臼的素材固然可能获得商业上的成功，却无法成就经典，若不壮士扼腕，《射雕ZERO》很可能沦为一款新意匮乏的大众化作品。从之后《射雕ZERO》逐步公开的信息来看，这些牺牲显然是值得的。

在国产MMORPG还在重复"场景不够，活动来凑"的老路时，《射雕ZERO》的开发团队致力于打造真正具有代入感的真实武侠场景，在水体、云层、岩石、光影、天候、昼夜等环境营造上都有扎实的表现。《射雕ZERO》的画面可能不是最好的，但在立体空间的驾驭方面，绝对是其它国产MMORPG难以望其项背的——游戏里的遥远山脉和海中船舶都是玩家可以到达的区域，高耸入云的巨型大佛也有庞大的内部空间。我们都知道，单纯的贴图最省时省力，《射雕ZERO》之所以"舍近求远"，是以玩家体验为本，试图将玩家从路径和气墙的禁锢中解放出来，依靠着繁重的工作量，实现"所见即真实，所见即可达"的场景制作理念。这种扎实做产品的态度很值得国内其它厂商学习。

新层次

作为一款次世代武侠网游，只有画面上的提升显然是不够的。如果像《剑侠情缘网络版叁》那样，只是勾勒出一个充满代入感武侠世界，却无法提供一个与"武侠"相得益彰的战斗系统，只是生硬地引入欧美网游里的"战法牧"铁三角，整体游戏仍是不够成功的。《射雕ZERO》的开发团队深知这个道理，因此在动作系统上进行了精心雕琢。

《射雕ZERO》是一款动作要素很强的游戏。这两年动作网游盛行，无锁定战斗和连招系统我们已经在其它网游里见过很多次，但《射雕ZERO》的动作系统更具深度。比如不仅游戏场景内的装饰物可以破坏，Boss的肢体同样可能在玩家攻击下损坏，这就增加了战斗的策略性。进一步地，与套路化严重的同类游戏不同，《射雕ZERO》还引入了JA（Just Attack，又名即刻攻击）系统，类似"真·三国无双"或"忍者龙剑传"系列，玩家可以使用两个攻击按键与短暂的停顿，组合出丰富多变的招式。而且可以看出，开发组有不少成员深谙日式动作游戏之道，将日式动作游戏的精华系统抽离出来，引入到了网游之中。游戏中有大量浮空、击飞、击倒与控制系技能，还引入了由轻功和闪避触发的取消机制。在目前已公开的几个动作系统演示中，战斗表现已经接近于3D格斗游戏，各种Air Combo层出不群，看着养眼，玩着带感。

更难能可贵的是，为了满足那些最挑剔的动作游戏爱好者，《射雕ZERO》提供了完善的手柄支持。这可不是其它网游里的键位映射这么简单，游戏不仅提供了一套完整的手柄操作逻辑，还支持震动，从这里也可以看出制作组将武侠网游推向次世代的决心。











【上左图】《射雕ZERO》新Logo
【上中图】门派选择上突出了竞技对抗性
【上右图】金庸武侠世界里的美丽风光
【下左图】在开发过程中被废弃的美术素材
【下右图】《射雕ZERO》完善的手柄键位设置



E3 Online

2013年是世代交接的一年，可能在很多人的印象里，主机更新换代与网游关系不大，但这只是曾经，如今时过境迁，主机空前注重网络体验，不仅传统网游层出不群，单机和网络之间的界限也在变得模糊，一如本届E3上几款风光无限的作品。

■策划 本刊编辑部

如果你有仔细留意本届E3的各大厂商发布会，会发现一个惊人的事实：无论是索尼、微软，还是育碧，它们的发布会都不约而同地把压轴演示留给了网络游戏，分别是《命运》《泰坦降临》和《汤姆·克兰西之巡回执法组》，网游在次世代游戏中的比重可见一斑。特别是微软，E3 2011的《光环4》还是压轴大戏，今年的"光环"新作便只能排在《泰坦降临》之前。而这几款网游也的确不负众望，以优异的画面、爽快的手感、创新的玩法、庞大的开放性世界，成为E3期间的热门话题，网络游戏的第二春仿佛近在眼前。

又见汤姆·克兰西

要说今年最让人惊叹的现场游戏演示，那就非《汤姆·克兰西的巡回执法组》（Tom Clancy's The Division）莫属。单从游戏演示的角度看，育碧为今年E3精心准备的发布会甚至比主机厂商更加出彩，全程大片范，作为压轴出场的《巡回执法组》更是聚拢了所有人的目光，画面、UI、场景都十分惊艳。从这款游戏里，你会真正感受到次世代冲击扑面而来。对比内容单薄的EA发布会，育碧显然有备而来，早已将开发重心大量转移到次世代平台——打一场有准备的仗，其中《巡回执法组》便是育碧的精兵悍将。

《巡回执法组》根据育碧游戏的题材库——汤姆·克兰西的同名小说改编。在故事背景里，美国遭遇了一场大规模的生化瘟疫，医疗、物流、能源等部门相继被瓦解，社会陷入瘫痪状态。玩家所扮演的精英执法人员来自特别行动部"The Division"，专门负责疏导难民，打击犯罪，在恢复秩序的同时自行调查，步步逼近幕后真相。组织完全独立运作，无外部条件可依赖，这意味着人员的持续作战能力完全依赖于就地收集的各种补给。在育碧新一代引擎"雪花"（Snowdrop）的支持下，游戏场景包含了巨量的细节，包括成百上千的武器与装备组合，玩家更可以漫步在开放世界，寻找食物、水、消耗品。

在官方演示的一开始，镜头延续育碧文艺范的风格，为我们描绘了一个颓废的纽约市，然后转到了演示者控制的主角身上——嗯，看上去是一个很标准的第三人称射击游戏。然后演示者触发了游戏内的功能菜单，打开了一幅超华丽的全息地图——嗯，不错，这是一个开放世界的射击游戏（值得注意的是，你的队友也能看到你触发的即时全息地图）。然后紧接着镜头里出现了另一个女性人物，从姓名和语音上判断应该是另一位玩家，酷！多人合作射击游戏。然而紧接着发生的事情开始超出人们的预计，游戏中玩家开始点

取不同的技能，解锁不同的装备，激烈的战斗开始，玩家和队友通力合作，与AI在一座废弃的大楼门口展开激战，天上飞过一个UAV（无人机）。我们可以很清楚地看到，玩家杀死敌人后会增加经验值——难道这是个RPG？终于，敌人被清干净，玩家进入大楼探索，找到了新补给，出来又遇到了一批敌对的玩家，迅速展开另一场激战——等等，这不是多人合作游戏，这是大型多人在线游戏，一个网游！在场的看官们还没来得及证实，镜头就逐渐拉远，传来电影化的雄壮BGM，屏幕上浮现出游戏的大标题，臭军迷熟悉的“汤姆·克兰西”出现在眼前，紧接着下面出现了3个单词：Online、Open-world、RPG。

是的，在先行一步的《看门狗》主打开放世界，吸引众多眼球后，育碧又决定在大型网游领域一展身手，不由得让人感慨育碧的全能，长久的酝酿就为一朝爆发。当然育碧这么做是倚仗着次世代主机的技术优势，微软和索尼的新主机都强调的网络功能使得“主机网游”的概念成为可能，而在欧美PC网游市场不太景气的今天，这似乎是一个全新的发展方向。同时育碧手中仍旧握着“汤姆·克兰西”这张好牌，没有必要不借着新主机公布的东风赌一把。这是“汤大叔”系列首次触及末世主题，不知道会给玩家带来怎样的惊喜。

与《看门狗》不同的是，《巡回执法组》采用的引擎完全为次世代打造，无需考虑本世代主机那老掉牙的机能，所以画面比起前者有显著的提升，无论是贴图材质还是光照效果都令人眼前一亮，场景细节多得让人难以置信，一下子就跟本世代的游戏拉开了差距。同时游戏中整个演示过程没有载入环节出现，说明该作在极高的画面细节下仍旧保持了无缝地图，可见游戏引擎的强劲，同时也变相为新主机的机能做了把广告。另外，由于“汤姆·克兰西”系列历来以优秀的动作射击游戏著称，所以本作的射击感和武器特效丝毫不逊色任何射击游戏。优秀的人物动作捕捉和武器打击感，配合到位的游戏音效，使得整个演示给人的感觉好得没话说。

从目前公布的游戏视频看，《巡回执法组》的武器、装备以及技能都极度丰富，可见育碧这次的雄心壮志。初步公布的地图就是整张纽约市地图，当然随着后续资料片的升级，不排除会加入更多的游戏场景。游戏还支持平板电脑参与游戏，记得前面说过的那个UAV么？官方后来证实那就是由一名玩家在平板设备上操作的。所以在你不方便打开游戏主机的时候，你依旧可以通过联网的平板来协助朋友完成各种任务。想必到时候也会出现不同时区的玩家“晚上刷战场，白天溜UAV”，相互交替提供支援的景象。科技的进步在游戏业留下了鲜明的印证——伴随着不断发展的数码设备，相信本作的最终成品会给我们前所未有的游戏体验。

最后，我们从官方公布的信息得知，所谓的“就地补给”是指游戏的生存设定将类似于前阵子《武装突袭2》的模组《DayZ》。玩家需要不断收集水和食物才能在游戏中生存下去，而初始分给新手玩家的水和食物只能维持3“天”。缺水少食的威胁将时刻影响着玩家，更加突出这种末世风格。汤姆·克兰西的招牌+末世风格+第三人称射











（上左图）从这张概念图来看，玩家扮演的是救死扶伤的秘密组织战士，但问题是作为敌对派别的玩家扮演的又是什么角色呢

（上中图）《巡回执法组》的战斗部分是彻头彻尾的第三人称掩体射击，符合手柄操作习惯

（上右图）建筑物里遍布凌乱的杂物，场景细节的丰富程度完全跨入了新境界

（下左图）再一次，你觉得这样的画面离“照片级”还有多远？

（下右图）玩家可以用平板以一定的形式参与到《巡回执法组》中

击+RPG+网游模式，育碧把这些概念前无古人地糅合在一起，给我们描绘出一副诱人的次世代网游前景。

新“人机”对抗

或许此前你从未听说过Respawn Entertainment的名号，但实际上它大有来头：其成员多数来自于前“使命召唤——现代战争”系列的开发组。2010年那场爆发于动视与Infinity Ward之间的劳资纠纷，直接导致Infinity Ward的元老人物Vince Zampella带领一大帮公司的骨干老将出走，随即成立Respawn Entertainment。接下来他们就联合动视的死对头EA，低调启动了一款科幻题材多人在线FPS大作的开发，这便是《泰坦降临》（Titanfall）。

《泰坦降临》是E3期间的重头作品，获得了很高关注度，从微软发布会上的演示时长也能看出官方对其的重视程度。其实《泰坦降临》并非是《巡回执法组》那样的原生次世代游戏，从不太出彩的贴图、建模、特效上都可以看出，本作和《战地4》类似，由本世代半道出家到次世代，画面略有提升。但本作看上去依然很养眼，在次世代高画质游戏林立的E3上不落下风，主要是胜在美工出色，场景搭建得非常有气势。游戏本身的战斗节奏也非常紧张，激烈的战斗使人完全无暇细节，这时场景宏大带来的优势便十分突出了。

《泰坦降临》的故事背景被设定在未来，此时几大人类势力围绕着一颗行星的归属权问题展开了旷日已久的厮杀。撇开老生常谈的剧情不谈，《泰坦降临》在具体的玩法设计上倒是亮点多多。

首先，在本作中玩家要扮演被称为“机师”（Pilot）的精英级未来战士，后者随身配备有高性能的枪械武器，辅以光学迷彩等高科技道具，至于喷气背包则赋予了玩家飞檐走壁的能力（诸如纵身一跳跃上楼顶，甚至是靠着这东西贴在墙上飞奔都轻而易举）。这部分的玩法你可以简单理解成“当《使命召唤》遇到了《镜之边缘》”。

其次，每名机师在等待计时倒数归零后，便可召唤自己的钢铁巨兽坐骑——名唤“泰坦”（Titan）的人型战斗机甲。后者将由总部以轨道空投的形式部署到玩家指定的地点，并由玩家进入机甲内部进行操纵。虽说如今很多科幻动作射击游戏里都有机甲的存在，但本作中的泰坦仍然有很多独树一帜的地方——在很多机甲与人类混战的游戏里，机甲的灵活性始终是硬伤，但在《泰坦降临》里，泰坦拥有类似人形的体型，自身的移动速度与敏捷性都不低，更能临时制造磁力力场，将所有正面袭来的实体弹药类武器聚集在一起，再对准敌人轰击出去。游戏中除了玩家化身的角色，还有大量NPC角色存在，后者通常作为任务指引者或是炮灰，泰坦便可利用自身的体型优势，直接将敌方的地面作战人员撞飞或是碾成肉泥。总之，种种特性使得泰坦成为了开阔地域上不折不扣的死神化身。

尽管如此，泰坦机甲也并非是不可摧毁。正如同最大的坦克杀手永远是坦克一般，泰坦其首要的威胁当然是来自敌方的泰坦部队，泰坦之间可借助磁力力场将敌方机体扯近，









【上左图】UO机师的优势在于喷气背包给其带来的高度机动性
【上中图】驾驶泰坦将敌人泰坦里的机师给从驾驶舱里拽出来并击杀
【上右图】机甲设定和其它游戏有些不一样，简单来说就是更“拟人”
【下左图】泰坦机甲与步战状态的机师搭配出击是本作里再常见不过的场面

发动贴身肉搏，或是用枪炮远距离对轰，这些均能造成有效伤害。而因故未能进入机甲的机师也能用火箭炮等单兵重武器对泰坦构成实质威胁。在机师与泰坦之间的搏斗中，战斗的高机动性完美地体现了出来——机师可借助喷气背包跳到机甲背上，破坏该处的要害装置。当泰坦自身受损严重，即将爆炸时，驾驶员可以启动座舱的弹射逃生机制，紧急脱离机甲。但此过程中，被弹在空中的驾驶员就成了高调的活靶子，随时都有可能被敌人在算好轨迹的前提下一击狙杀。

如果玩家当前装备的泰坦被敌人摧毁，玩家得重新等待投放时间倒计时结束。在此过程中，玩家可以通过杀敌和完成地图上分布的任务目标来令等待时间缩短。值得注意的是，就目前官方公开的信息来看，机甲受其庞大的块头限制，并不能进入一些室内场景活动，而在已知的占点模式中，玩家要占领的控制台均被安置在建筑物内部，这就强迫玩家临时脱离泰坦——不要担心，当玩家脱离后，泰坦其会进入自动驻守战斗状态，由AI接管战斗。

边境之地×光环？

结束了“光环”三部曲之后，获得“自由身”的Bungie投入了动视的怀抱，开始创作一款可以再一次改变世界的FPS游戏——《命运》（Destiny）。善于创造独特世界观的Bungie这次为我们带来了位于500年后末世地球上的最后一座城市，其中居住的并非是外太空探索时代留守地球的老弱病残，而是在银河系探索过程中遭遇强势乱入的外星种族“堕落者”（The Fallen），交战中节节败退，最后不得不退回残破地球家园的人类最后幸存者。

就在“堕落者”对位于东欧荒原上的人类最后据点展开总攻的时候，表面残破不堪的巨大球体“旅行者”降临到城市上空。虽然它无法为幸存者们带来可以隔离外星人进攻的金钟罩，但它可以为人们带来希望。利用致力于维护宇宙平衡的“旅行者”在这个大球中内置的科技，被推选为“守护者”的战士们勇敢地迈入了这个比“光环”还要壮观的外星建筑之中，探索其中的奥秘，寻找可以击败堕落者的方法。

《命运》的设计目标，是创作一部有史以来结构最为庞大、社交性最强的大型网络射击游戏（MMOFPS）——这并不代表游戏会忽视单人体验。制作总监Joe Staten表示，Destiny的世界中不会有单人和多人玩家的概念，所有的游戏体验都将实现无缝连接。即便只想欣赏游戏故事，感受这个独特末日世界观魅力的玩家，在游戏中依然会碰到其他真人玩家，同他们组队去遍布废土世界的危险地点进行各种冒险。

为了强化本作的社交属性，动视将会斥资建立一个庞大的虚拟社区——Bungie.net。除了注册新用户以外，玩家还能通过自己的Facebook、Google+等社交媒体账号直接登录，在便携设备上继续同这个世界进行各种互动。

各花入各眼

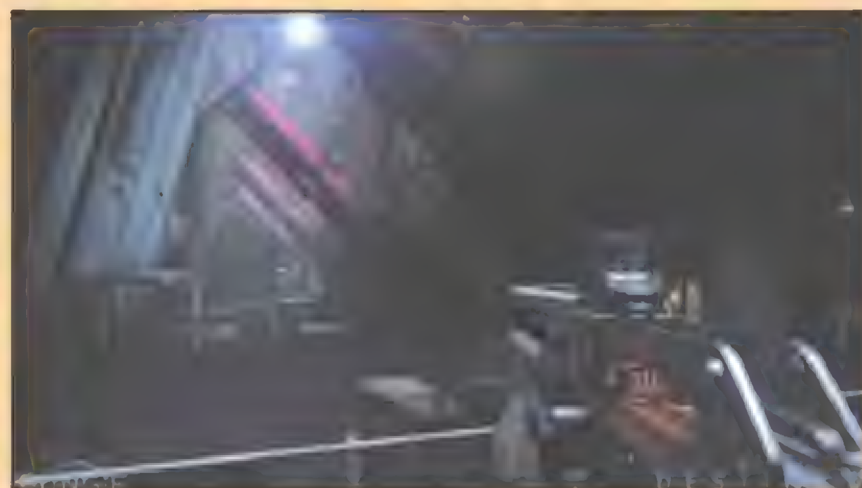
上述3款作品都不太像是传统的网络游戏，甚至Bungie

（左图）和《边境之地》相仿，玩家在《命运》中突突之余，也能使用各种技能
（上右图）次世代的突突突还是没有新气象
（下左图）从这些人设里依稀还能看出一些“光环”的影子
（下右图）《命运》的E3试玩演示到这里进入了一个高潮，复杂的动态光影效果震撼全场









自己都在极力避免将《命运》定义为传统意义上的网游（这也为我们本期游戏的分类造成了麻烦……）。或许是大家审美疲劳了太久，迫不及待地想看到一些新东西，它们很自然地吸引了很多注意力。当然，这并不是说今年参展的其它网游就缺乏亮点，最起码《战锤40000——永恒圣战》（Warhammer 40,000: Eternal Crusade）就足以让爱好者们激动一下了。这是"战锤40000"系列首款MMORPG。之前这个系列的游戏版权握在THQ手里，一直有出网游版的打算，这就是早在2007年就公布的《战锤4000——黑暗千年Online》。THQ的财务状况是什么样大家也是知道的，心有余力而不足。去年年初，一度有网游版将被取消的传闻，后经THQ辟谣。但很快，陷入困境的THQ又宣布会将其改编成单机游戏，结果随着公司彻底破产，连这个单机也没戏了。直到Behaviour Interactive在THQ拍卖的时候获得了"战锤40000"的版权，才有了《永恒圣战》。

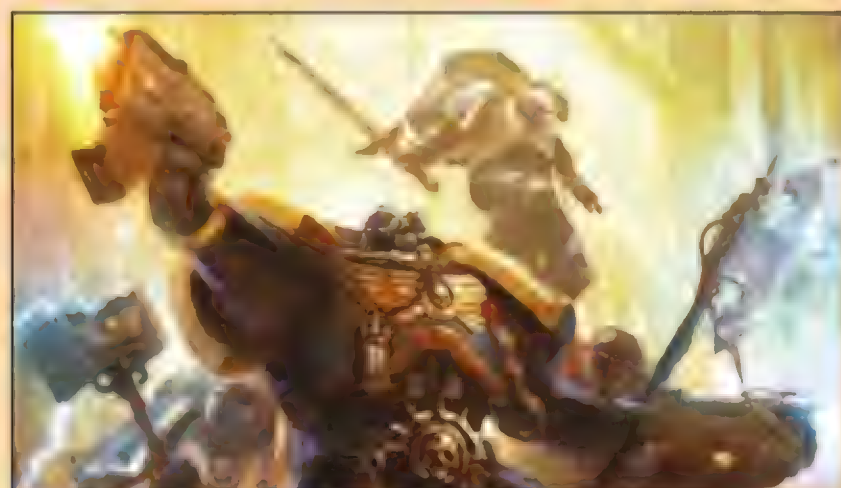
由于《永恒圣战》最早也要到2015年才能面试，目前能确定的内容并不多。听起来有点太过遥远？眼前我们有《荒野星球》和《黑色沙漠》，都已进入内测或即将测试。前者是NCsoft旗下北美Carbine工作室倾力打造的次世代科幻MMORPG，后者是《第九大陆》制作人自立门户后的第一款作品。无独有偶，这两款游戏均出现了房屋系统，不得不让人联想到《上古世纪》。不同的是，在《荒野星球》中，房屋倾向于社交，玩家可以高度定制自己的房屋，跟"模拟人生"似的。但在《黑色沙漠》里，重点并不在搭建房屋，而是将房屋系统融入了经济系统中。可见尽管都在"炒地皮"，各家炒法还是不一样的。

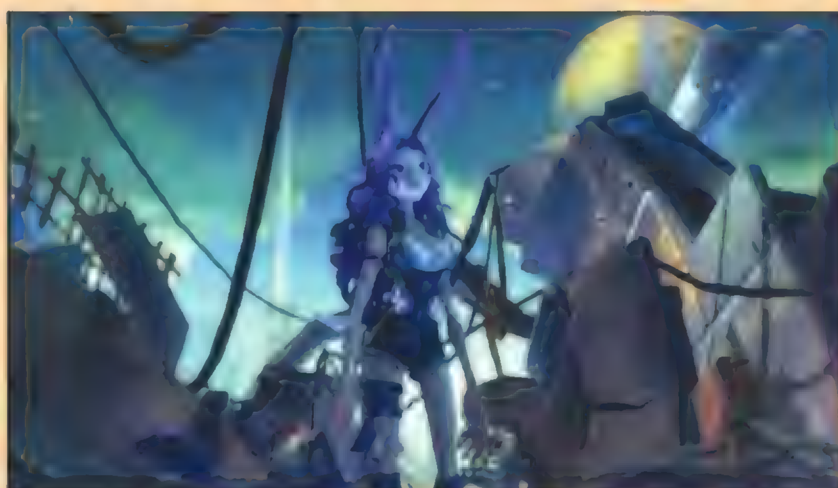
最后让我们把目光投向育碧蒙特利尔工作室开发的《城堡抢翻天》，这款免费网游另辟蹊径，有点向移动游戏取经的意思：玩家需要通过布置各种陷阱、武器和怪物来阻止贪婪的对手，捍卫自己的财宝，同时必须开动脑筋，去勇闯其他玩家精心设计的城堡，掠夺他人的财物。从活泼的画风和诙谐的对白来看，本作的定位应该是休闲玩家群体。

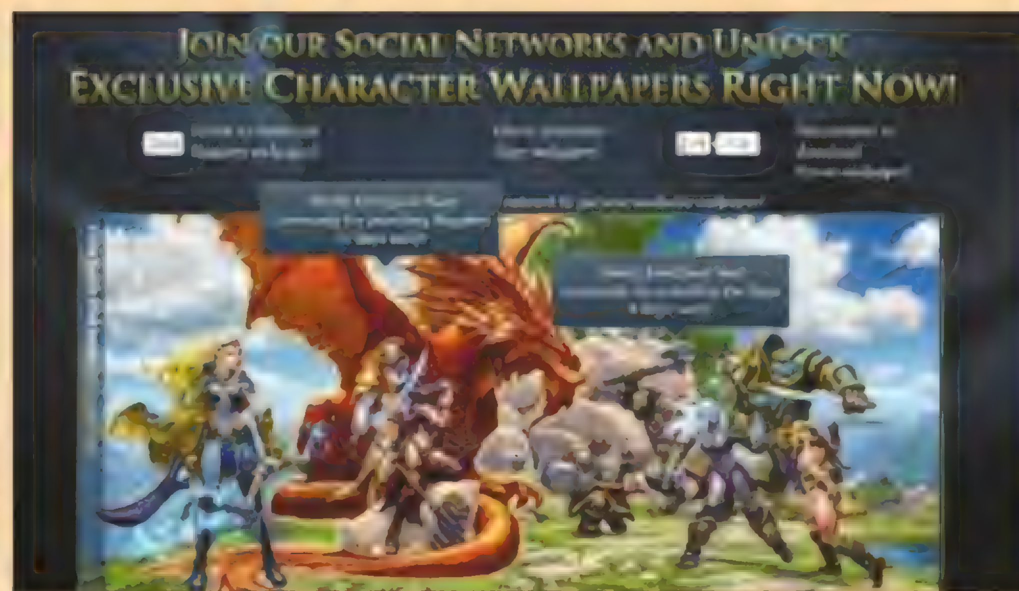
结语：曙光

今年一系列吸收了单机和网游优势的新一代网游相继登场，它们既有单机游戏的剧情推进和过场动画，又有网络游戏便捷的多人互动体验，在本届E3上大出风头。在这些新一代网游的冲击下，传统的MMORPG就显得就不那么抢眼了，依然在展出的《上古世纪》《反抗军》甚至《上古卷轴Online》都有点老调重弹。在《命运》《泰坦降临》这些短平快的强对抗游戏的对比下，开发成本高、周期长，玩起来慢热的劣势显就更加凸显了。

好在《无尽的任务Next》为我们带来了一线曙光。这款游戏在E3期间只有小黑屋展示，获得邀请资格的媒体都被告知禁止发布他们看到的内容，至今还保留着悬念。作为一个老牌经典系列，同时也是索尼在线娱乐的重头作品，《无尽的任务Next》将给MMORPG带来怎样的变革呢？一切谜题将在8月的SOE Live上揭晓。











（上左图）《战锤40000——永恒圣战》的原画
（上中图）《荒野星球》采用了夸张的卡通风格
（上右图）《无尽的任务Next》官网上只放了这么一张截图，之前很多角色都是被抠去的，每隔一段时间出现一个新职业，给人无限遐想
（下左图）《城堡抢翻天》的画风容易让人想起《兽人必须死》
（下右图）《黑色沙漠》的人设依然没有辜负韩游美型的传统



笔尖下的宇宙

2013年6月21日，著名科幻小说作家、《纽约时报》畅销书排行榜的常客，克里斯蒂·高登（Christie Golden）女士来到中国，为她的两本暴雪游戏周边小说新作《闪点时刻》和《战争之潮》进行签售和宣传，本刊记者与她就暴雪游戏小说的创作以及她的作品中的剧情进行了一些探讨。

■本刊记者 digmouse

“高登大神”这次来到中国，足见暴雪对此次授权出版的两本官方小说的重视。作为知名的科幻小说作家，或者说，作为一名作家，高登女士在接受采访时的思维之迅捷，用词之巧妙令人瞩目。相比我之前采访Dustin Browder时的头脑交锋，采访高登女士更像是一场座谈会，毕竟我也是暴雪游戏小说的忠实读者。

digmouse：您在创作中会去看您的读者反馈吗？这些反馈是否影响过您的创作？

Christie Golden：我当然会看，会看论坛和评论，但我并不一定会听从他们的建议对我的小说做出修改。我尊重读者的意见，但我也保留做出修改的权力，基本上说，我的创作是自由的。

digmouse：暴雪的小说作者们是否会就角色和故事经常互相沟通？《魔兽世界》之前的一位重要作家理查德·纳克对于他书中的重要角色罗宁和克拉苏斯在您的小说中死去有什么样的反应？

Christie Golden：我们其实并不会做直接的沟通，倒并不是因为我们不能这么做，仅仅是没有沟通而已，实际上我们都有大家的邮件。关于角色和故事的整体方向，主要是暴雪在掌控，我还记得他们发过来克拉苏斯死去的那一段时，我看了一下，很惊讶地问他们：“纳克知道这件事情吗？”他们回答说“他已经知道了，不用担心”。实际上我觉得这是在别人的世界设定基础上发挥所需要付出的代价，他们创造这些角色，他们拥有一切的主动权。如果你对一个角色的命运不满意，我觉得你就只能默默地脑补这个角色命运不同的另一个宇宙了。而且我们所创作的，是一个始终在变化的游戏世界，你想保住的一些东西，在另一个补丁中可能会消失，这是这个世界生死循环的一部分。

digmouse：在《战争之潮》的开头，部落派遣了一支刺客小队暗杀了护送聚焦之虹的蓝龙们，一群凡人是如何做到这一点的呢？

Christie Golden：聚焦之虹被窃这件事情其实仅仅是为开启这个故事而服务的，我之前的确和暴雪讨论过这个事件的前因后果，它是怎么发生的，细节又是怎么样的，但讨论的结果是，深究它没有什么意义，这个事件的存在只是要给聚焦之虹身处险境，落入坏人之手这件事给出一个理由，而且我相信暴雪自己的剧情创作者拥有足够的智慧把这件事说圆，不说明就意味着不确定，这在未来也可以成为很好的游戏内容的设定，不是吗？所以，我无法回答你它怎么样了，因为我也不知道。

digmouse：您在《魔兽世界》里的化身，克里斯·金光，原本是东瘟疫之地奎尔林斯小屋高等精灵领袖之一的奥萝拉的朋友，而这群高等精灵在CTM时除领袖鹰矛领主外，全部变成了失心者，克里斯·金光也从此消失了，其结果不言而喻。对于暴雪这样对待您的化身，您有什么看法？

Christie Golden：我也不知道！我真的要去问问！其实我一开始都不知道她的存在，还是我的一个朋友在游戏里发现了她之后告诉我的。很有趣的是，他们给她设计了和我相似的发型和发色，连身高都想到了，因为其他的高等精灵都比我高，他们的确在这上面花了不少心思。我的确不知道她的朋友们去哪了，我也很想看到她回来。

digmouse：在奇幻故事中跨种族的爱情往往都会成为悲剧，例如《指环王》中的阿拉贡与亚雯，《魔兽世界》中的温蕾萨和罗宁，那么在《战争之潮》中出现的卡雷苟斯与吉安娜的恋情会不会有所不同？

Christie Golden：这其中有一个问题是，作为龙类，卡雷苟斯必然会比吉安娜活得久得多，但他们生活在一个动荡的时代，一切都难以确定，我认为他们会考虑这一点。而正因为他们一起经历了很多事情，才有可能发展出一段稳定的关系。

digmouse：在《闪点时刻》中有很多精彩的太空战桥段，您此前在"星球大战"和"星际迷航"系列上的工作对描写这样的场景有什么帮助吗？

Christie Golden：当然，特别是我此前不久刚为《星球大战》撰写过作品。读者们都很喜欢太空战场面，但这对我来说并不是与生俱来的写作技巧，所以我需要慢慢地去学习和感受。并且我的父亲在二战时是一位战斗机飞行员，所以战机互相缠斗的场面对我来说也非常特别。在《星际争霸》中，相比巨型战舰之间的宏伟战斗，一个飞行员和一架战机的战斗故事对我来说要更重要一些。

digmouse：凯瑞甘在《闪点时刻》和《虫群之心》中都曾经说过"我的心中有一股黑暗"，这句话究竟代表什么？

Christie Golden：我对这句话的解读是，她的力量的来源是非常恐怖的，她始终在徘徊和疑惑，这股力量是她自己造就的，她究竟是否想要这种力量？如果你再结合她早年的经历，杀死自己的母亲，杀死蒙斯克的父母又被洗脑，你很容易理解，她或许也在思考自己是不是从根本上就有问题。我觉得她说的这种"黑暗"指的是她的人格的一部分，不论她身份为何，目的为何。

digmouse："黑暗圣堂武士"三部曲中的重要角色杰克·拉姆塞去哪了？在《暮光》和"黑石计划"之后，我们还有机会见到他吗？比如在《虚空之遗》中？毕竟他对神族是一个很特殊的角色。

Christie Golden：谢谢！杰克是我非常钟爱的一个角色。我在"黑石计划"中再次看到他的确是一种惊喜，不过暴雪并没有告诉我他们对这个角色的下一步计划，况且我也不喜欢被剧透，所以我们还是拭目以待吧！











（上左图）《熊猫人之谜》中玩家可以体验到《战争之潮》中塞拉摩岛被毁的事件
（上中图）泰克斯的悲剧是他自己的选择，命中注定
（上右图）为中国玩家所熟知的另一位暴雪小说作者理查德·纳克
（下左图）高登女士前来签售和宣传的两本小说也是暴雪官方在国内首次授权出版



欧美网游开发秘辛（八）

到了《无尽的任务》，相信很多国内玩家终于不会感到那么陌生了。就算没玩过，很多玩家也往往能看到它的身影——EQ这个缩写在这些年的游戏媒体上屡见不鲜，足以证明这款游戏的伟大。特别是今年还有EQ的新作公布，因此更值得回顾一下初代的开发历程了。

■北京 楚云帆

1999年，继UO之后又一款奠定网络游戏发展基调的游戏问世了，这就是《无尽的任务》。如果要回顾这款游戏的历史，可以追溯到其诞生10年之前——那一年里，3名年轻人开始了他们在游戏行业的生涯，日后3个人重新聚集到一起时，便催生了EQ的开发。

坎坷诞生路

■游戏：无尽的任务 ■开发：Sony Online Entertainment
■发行：Sony Online Entertainment ■时间：1999

1989年，约翰·史沫特莱（John Smedley）是一名狂热的D&D奇幻游戏爱好者，他在1989年大学毕业后加入ATG，为苹果公司的Apple II主机开发游戏。在开发了一款游戏后，史沫特莱便自立门户，成立了自己的游戏公司Knight Technologies，为不同的开发商进行游戏开发或移植的工作。后来加入索尼成为SISA旗下989 Studios的工作室主管，领导团队为索尼最热门的PlayStation系列主机开发体育游戏。

同样在1989年，布拉德·麦奎德（Brad McQuaid）和史蒂夫·克莱沃（Steve Clover）成立了自己的游戏公司Micro-Genesis，开始第一款RPG《战斗巫师》（War Wizard）的开发。这是一款共享软件，在当时并没有产生什么影响，只是为二人增加了编程方面的经验，为二人进入一个苗圃批发公司的软件开发部门提供一些帮助……在接下来的几年里，二人一面在苗圃批发公司里工作，一边继续自己的游戏开发工作，也就是《战斗巫师》的续集。这款游戏彻底改变了两人的命运。

回到史沫特莱这边，在1995年到来之前的两年里，他已经成为一名网络游戏的狂热玩家。原本史沫特莱在索尼受命于开发体育游戏，但在迷上网络游戏之后，他也打算制作一款网络游戏——当然还是最爱的D&D主题RPG。史沫特莱向上级提出申请，但考虑到当时的网络游戏环境，SISA高层并不看好网络游戏市场。

转机发生在1995年底。凯利·弗洛克（Kelly Flock）进入SISA成为史沫特莱的新领导。抱着姑且一试的念头，史沫特莱向他提出开发网络游戏的想法，最终后者被他的热情感染，同意了他的计划。此时SISA并未对这个项目抱有多高的期望，因此分配给弗洛克的预算十分有限，但是不管怎样，史沫特莱开发网络游戏的想法终于可以实现了。

当时的SISA内部并没有开发网游的员工，而在有限的预算下也很难从外界挖到有经验的人才。史沫特莱开始在共享软件的开发者中物色人才。结果这个时候麦奎德和克莱沃进入了他的视野。











（上左图）诺拉斯大陆世界地图的初期版本
（上中图）1995年《战斗巫师2》的发布改变了麦奎德和克莱沃的命运
（上右图）麦奎德与克莱沃成为EQ最早的两名团队成员
（下左图）EQ开发团队利用世界各地的传说与奇幻文学作品，创造了一系列风格迥异的游戏种族
（下右图）约翰·史沫特莱与身后的SOE合影

1996年初，麦奎德在一个星期六的雨夜接到了史沫特莱的电话，称其认可《战斗巫师2》的表现，希望邀请他们一起开发一款3D网络游戏。麦奎德和克莱沃都曾是MUD游戏《Sojourn》和ToriIMUD的玩家，基本熟悉网络游戏的开发原理，对开发游戏有着极大的热情，自然乐意成为专业的开发人员。二人随即离开了苗圃批发公司，于1996年3月加入SISA。

不过在进入史沫特莱的团队后，麦奎德二人才发现他们是仅有的两名成员；并且这个所谓的网络游戏项目除了史沫特莱定下的3个目标（基于互联网提供服务、支持数百人在线以及3D引擎游戏）之外完全是一片空白……

在3D引擎方面，1996年初的时候，市场上流行的依然是《毁灭战士》的DOOM引擎，《毁灭公爵3D》所使用的Build引擎虽然实现了跳跃、360度环视等效果，但并没有为3D引擎带来质的变化——第一款完全支持多边形模型、动画和粒子特效的真正意义上的3D引擎要等到1996年6月的《雷神之锤》发售时才会出现。在这个时候，史沫特莱想要用3D模型和3D环境创建一个大型多人互动游戏，简直可以说是天方夜谭。从商业角度讲，在当时用3D引擎开发游戏也是一件风险很高的事情，当时只有少数高端显卡支持3D加速，对电脑配置的过高要求会让潜在的玩家望而却步。但史沫特莱在开发的过程中坚持了自己的目标，最终EQ能够大获成功的一个重要原因也是3D游戏带来的视觉效果。

麦奎德和克莱沃在进入团队后从零开始，立刻开始了自己力所能及的工作。借着之前丰富的MUD和游戏开发经验，二人在很短的时间内完成了一个80页的设计文档，包括游戏机制、在线部分的细节、种族和职业，以及一个粗糙的世界设定（后来这份设计文档中的东西几乎都完全在EQ中呈现了）。当然无论两个人有多大的神通，也无法仅靠他们的力量制作一款大型3D网络游戏，更多的人陆续加入到项目中。到了1996年年末，EQ的开发团队已经有了10人的规模。

设计EQ所处的诺拉斯世界在当时绝对是一个庞大的工程，它的最终地图面积达到了同期网络游戏的20倍左右。为了给人们带来新鲜感，项目团队最终想要的是一个前所未有的奇幻世界，而不是老的D＆D再现。他们在D＆D规则的基础上设计了诺拉斯的世界，并根据自己的喜好设置了各种不同的人物，比如游戏中最著名的人气角色——自由港的统治者永恒霸主卢坎·德莱勒，其名字便来自他们在玩纸上角色扮演游戏时使用的骑士。

依靠D＆D的战役和规则设定、托尔金的中土大陆和之前各种MUD的世界观设定，开发团队象拼图一样将诺拉斯大陆一块块地拼了起来。由于EQ提供了一个全新的世界，没有过往的游戏作为参照，也没有不成文的规则束缚，诺拉斯的世界充满着各种传说和风情，既有传统的中世纪奇幻故事，也有一些古老民族的传说。游戏中的卡兹·土勒（Cazic Thule）便来自于玛雅和阿兹特克的传说，而人类王国的首都奎诺斯（Qeynos）则完全是一个充满趣味的彩蛋——该名字由SONY+EQ倒拼而成。

后来EQ中颇具争议的“跑尸”（Corpse Runs）设计也

是这个阶段由MUD引入的设计。EQ的世界非常危险，如果玩家单独行动，经常会被怪物杀死，这个时候跑尸是一件非常痛苦的事情。在复活点复活后，玩家是赤身裸体的，必须跑到尸体面前才能捡回自己的武器装备，还会损失经验甚至降级。如果在跑尸过程中再次死亡，死亡惩罚依然继续——如果死亡发生在一些比较特殊的地点，玩家甚至很难找回自己的尸体，这个时候就只能“抛尸”荒野了。麦奎德在引入这个系统时被一些团队成员质疑会打击新手玩家，但最终还是坚持了这一设定。在他看来，这是一个鼓励玩家互相帮助的设定，虽然略显严苛，但可以让玩家更快地与其他玩家建立起人际外交，融入团队之中。

EQ正式上线之后，跑尸系统虽然遭遇了包括UO制作人拉夫·科斯特等人的批评，其作为死亡惩罚的一部分依然被很多后来的网络游戏沿用。不过策划者们一直无法把握平衡度，比如在《星球大战——星系》中，原地复活的代价比跑去找回尸体还要小，让这个系统变得毫无意义。这种情况一直到《魔兽世界》问世才得以改善。

到1996年末时，EQ项目团队发现他们并不是唯一一个正在开发在线RPG的团队——1996年9月，3DO的《子午线95》投入了运营，这也是一款3D图形游戏（虽然只是部分3D环境）。《子午线95》的发布等于给了EQ项目团队沉重的一拳，但也让团队成员意识到他们的方向是正确的。在这之后，团队成员对《子午线95》做了细致的研究——不是把它当成竞争对手，而是从中学习精华并发现问题，进而对EQ项目提供指导和帮助。

事情的发展不可能一帆风顺，到1997年的时候，一个更严重的问题出现了，这次出在引擎上。与单机游戏不同，网络游戏无法控制一个区域的玩家数量，有可能出现大批玩家聚集的情况，这个时候游戏的进程会被拖慢，EQ的引擎采用的软件渲染技术无法解决这个问题。最后史沫特莱请来了经验丰富的成员约翰·巴克利（John Buckley），后者协助团队对人物模型和引擎进行了优化，并对最新的Voodoo和GeForce显卡做了更好的支持，解决了这一问题。

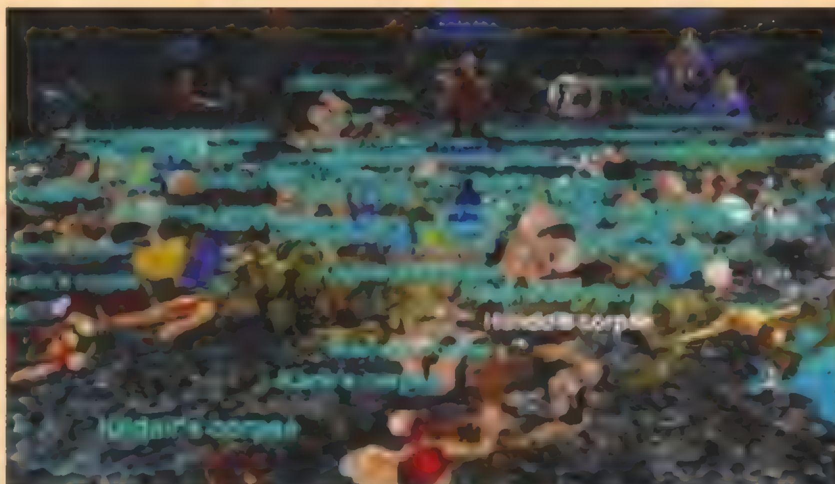
对联机人数的支持也是开发团队面临的一个问题。联机部分的代码继承自史沫特莱领导开发的坦克射击游戏《Tanarus》的在线对战程序，开发团队在此基础上将联机人数的支持数量从上百扩大到数千。不过这个代码对TCP/IP协议的支持不够友好，为解决这一问题程序员Vince Harron单独写了一个UDP架构，让游戏得以在网络上正常运行。

启示：未知困难

与如今抄袭成风、同质化严重的网游不同，早期的网游开发很多都是无规律可循的，开发环境也今非昔比，可能在一些如今看似稀松平常的设定上都会遇到难以想像的困难，那些度过难关的制作组便成了先驱者。

下期预告： 在跌跌撞撞地开发了几年后，EQ终于接近面世。由于页码所限，有关EQ的故事显然并未在本期结束，下期我们将带来EQ正式运营之后的故事。











（上左图）协同作战的理念在EQ里发扬光大
（上中图）在EQ中，如果你不幸被怪物杀死，那么跑尸将是一个让你铭刻于心的经历
（上右图）EQ的成功奠定了SOE的基石
（下左图）EQ早期的宣传画
（下右图）全3D的画面在当年给玩家的冲击不小



夏日虫群风暴

《自由之翼》在国服的时代已然过去，《星际争霸Ⅱ》的第一部资料片《虫群之心》在各位读者看到本期杂志时已经正式上线，除了我们已经介绍过很多次的战役、新兵种、新功能之外，对一个普通的非竞技RTS玩家，甚至是没有接触过这款游戏的玩家，《虫群之心》又会带来什么呢？

■晶合实验室 Digmouse

6月28日，暴雪娱乐与网易公司联合宣布，《星际争霸Ⅱ》的第一部资料片《虫群之心》，将在2013年7月17日正式登陆中国，中国玩家将可以体验到刀锋女王莎拉·凯瑞甘的故事的全新篇章，以及《虫群之心》中加入的诸多专属强化功能。而早在去年11月在上海举办的战网世界锦标赛总决赛上，暴雪和网易已经宣布，中国大陆地区的畅玩版《自由之翼》玩家将在《虫群之心》发售后，无需额外付费，免费获得游戏内容的升级，90元无限制畅玩两个版本，这无疑是中国玩家的巨大福利，同时本期《大众软件》中旬刊也将附赠《星际争霸Ⅱ——虫群之心》简体中文版的完整客户端光盘。

是资料片，也是新游戏

我们在本栏目之前的几期栏目中已经多次介绍过《虫群之心》为《星际争霸Ⅱ》带来的种种新功能，这里就不再用太多的篇幅加以赘述了，这其中包含新的全程过场动画贯穿衔接的史诗剧情战役、新单位、新战术体系、录像功能的重大革新、讨论组和战队等新的先进社交功能以及更加强大的地图编辑器，这其中的一些新特性早已在年初通过和世界同步的2.0.4补丁登陆国服，而在《虫群之心》中，玩家将可以接触到新的战役和对战单位，地图创作者也可以接触到更多的编辑器功能和素材，以及对战地图中像可坍塌的岩石这样的新特性来制作出更优秀的自定义地图和MOD游戏。

不过还有一项重要的功能我们之前并未详细介绍过：自定义观战UI的功能。众所周知，《星际争霸Ⅱ》是一款具备极高竞技性和观赏性的游戏，在全世界拥有无数的竞技玩家，和总奖金额高达数百万美元的世界顶尖赛事，例如暴雪举办的战网世界锦标赛系列赛、北美的MLG、欧洲的Dreamhack和IEM等等，这些赛事的转播经常会吸引数万甚至十万以上的狂热玩家整天甚至彻夜等待在电脑前观看赛事，赛事转播方的观战者引导玩家关注战场和选手席上的一举一动。

而在《虫群之心》中，游戏加入了自定义观战UI的功能，使用地图编辑器，玩家可以重新设计观战和路线观看模式下游戏界面的每个元素，地图、单位信息、攻防升级信息、建造信息和框体面板等等无所不包，设计者可以自由地删除或移动那些在观战模式下不需要或是不利于呈现战场全局的界面元素，并添加一些在默认游戏界面下无法呈现的信息要素，这项功能已经涌现出了大量优秀的观战界面作品，也有越来越多的大小赛事开始将观战界面作为提升赛事直播

水平的重要因素，DreamHack和GSTL首先引入GameHeart自定义地图就极大地提升了这两项赛事的观战体验，一时成为各大赛事组织追赶和模仿的标杆。

独乐乐和众乐乐

从《魔兽争霸Ⅱ》和《星际争霸》等早期暴雪游戏玩过来的资深RTS玩家可能听说过一个叫“Spawning”的功能，即拥有游戏光盘的玩家可以通过这张光盘引导身边没有游戏的其他玩家一起进行组队游戏或对战，实现一人带上一群人的欢乐玩法。不过鉴于国内的大环境，这个功能对大部分国内玩家来说或许有一些陌生。

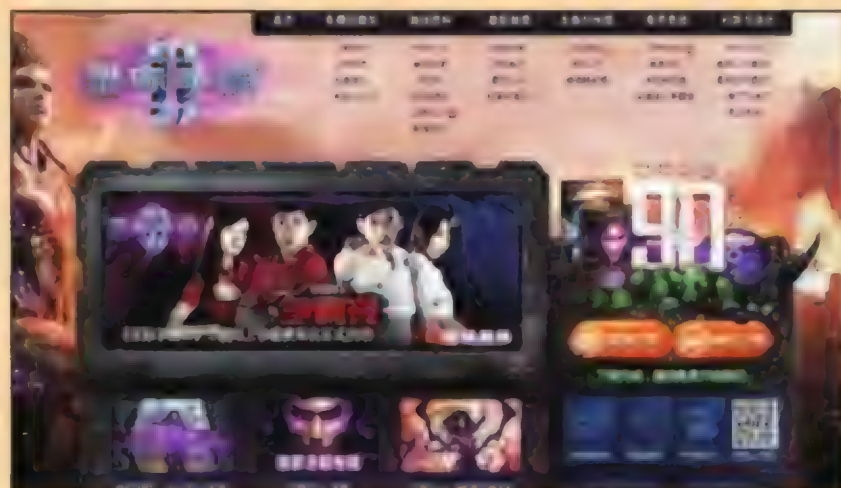
在《虫群之心》中，这个“独乐乐不如众乐乐”的喜闻乐见功能将以全新的面貌回归，依托《星际争霸Ⅱ》的战网平台的功能特性获得了更多丰富的功能，在国服，这项功能被称为“战友免费”，这个模式依托于早已存在的免费模式（Starter Edition）存在。

在《自由之翼》的免费模式中，玩家可以试玩一部分人族战役关卡、人族的训练课程、有限的游戏大厅和自定义游戏功能，而在“战友免费”模式下，免费账户玩家与拥有全部游戏权限的畅玩版玩家组队之后，将会自动获得这名畅玩版玩家的游戏资料片等级，也就是《虫群之心》，不仅如此，还能获得比普通免费模式多得多的游戏内容！而每名完整版玩家可以提升的免费玩家数量仅仅受到《星际争霸Ⅱ》的比赛房间人数限制，也就是说可以最多和14名免费玩家一起游戏，让他们体验到《虫群之心》中相当一大部分的游戏内容。

免费玩家和战友组队时，他们除了前述的游戏内容外，将可以接触到人族的挑战任务、完整的游戏大厅和自定义游戏的全部地图和MOD游戏，并且可以和这名畅玩版好友一起在排名天梯上进行2v2、3v3和4v4的组队匹配游戏，并且这些数据并不会随着退出免费模式而消失，将在玩家的战网账号中永久保留。更为利好的消息是，在国服《虫群之心》开服的前15天，通过战友免费而邀请的任何玩家都可以解锁《星际争霸Ⅱ》的全部种族。而在此之前，包括世界上所有的服务器，战友免费的玩家都只能用人类体验游戏，这不得不说是国服的一次良心运营，未来也不排除会永久在免费模式下解锁全部3个种族的可能性，这一切，需要的仅仅是一个免费注册的战网账号，不需要进行任何付费，就可以享受到一款精彩的RTS大作和游戏大厅中提供的诸多风格迥异的自定义游戏，甚至可以说，一个免费帐号，玩到的又岂止是一个游戏呢？

炎炎夏日，不论是暑假，还是双休，这都是窝在家里打游戏的好季节，如同笔者在本栏目之前多次所言，《星际争霸Ⅱ——虫群之心》这样一款经典的即时战略游戏，不论你是对战爱好者，还是轻松休闲的团队战斗和RPG地图的爱好者，总能在其中找到自己的乐趣，90元两个游戏的价格也绝对厚道，拿起鼠标，和10年前曾经一起战斗在科普鲁星区的好友们重返这个战火纷飞的舞台吧！









（上图）目前最优秀的观战界面之一GameHeart
（下左图）改版的中国地区《星际争霸Ⅱ》官方网站
（下中图）“Spawning”即“战友免费”功能让老玩家可以轻松地带着自己的新手朋友一起入门
（下右图）使用“战友免费”功能还能获得著名的“StarCrafts”幽默动画团队制作的专属萌系头像

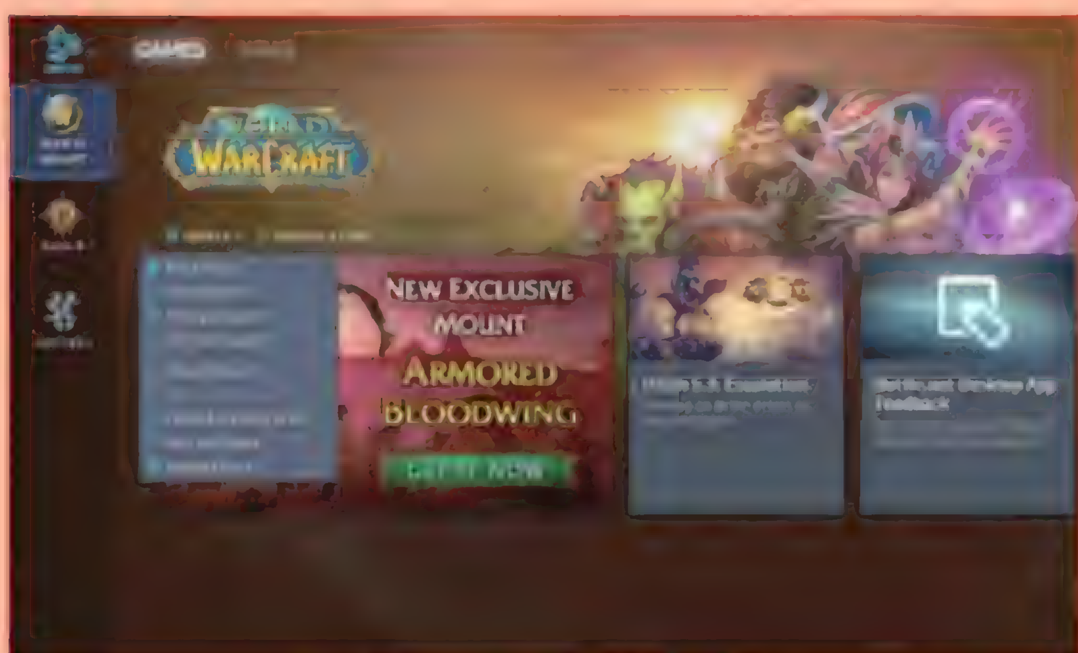
本月头条

《虫群之心》揭幕“疯狂虫群月”

在几经延期后，《星际争霸Ⅱ——虫群之心》国服已于7月17日正式开服。开服当日，暴雪娱乐、网易举行了长达24小时的《虫群之心》开服直播特别节目，邀请国内知名电竞人物和解说员BBC、星际女王Miss、美少女主持周淑仪等人，连同海峡两岸知名的电竞选手庆祝开服的到来。玩家现在可以访问《星际争霸Ⅱ》国服官网购买价值90元的《虫群之心》畅玩包和价值150元的数字典藏版。

头条看点： 暴雪和网易同时还宣布了自开服起为期一个月的“疯狂虫群月”竞技狂欢活动，体验“疯狂大餐”、参与“组队全明星”“老鸟带新兵”以及“虫群达人”活动还能赢取丰厚的“星际”周边大奖。

《魔兽世界》战网桌面客户端开始Beta测试



测试版本的客户端界面

暴雪娱乐在美服、台服等地开始了战网桌面客户端的Beta测试。客户端整合管理所有暴雪游戏，玩家不再需要单独登录暴雪某游戏，而是直接在客户端中点击即可进入这个游戏。战网实名好友也会列在客户端中，未来不需要进入游戏就可以跟他们直接聊天。客户端会自动下载所有关联游戏的升级补丁，玩家可以自行选择什么时候进行升级。客户端目前不支持《星际争霸》《魔兽争霸Ⅲ》等旧游戏，但未来可能会加入。客户端正式上线后，玩家将只能通过客户端登录《魔兽世界》等暴雪游戏。

《魔兽世界》5.4补丁上线测试

可能是《熊猫人之谜》最后一个主要内容补丁的5.4版本已经开放公众测试，该版本将包括下列主要内容：新的大型团队副本“围攻奥格瑞玛”，含有包括加尔鲁什·地狱咆哮、傲之煞、曾经提供日常任务的几位金莲教NPC和卡拉克西九英杰、部落玩家熟悉的NPC纳兹格林将军等14场首领战；在翡翠林东南会开放一个叫做“永恒之岛”的新区域，上面会进行一个宠物战斗锦标赛“天神比武大会”，另外黑王子的传说级任务也在这里延续，玩家需要收集岛上专用的货币后击败潘达利亚的4位天神，最后会将上个版本奖励的披风升级到传说级品质，加入独特的触发效果；锦绣谷会被加尔鲁什全面破坏变成“永悲谷”，金莲教的日常也会进行简化，声望通过杀怪也可以提高；在随机团队、普通和英雄难度外将会加入全新的“弹性难度”；以前设计师提到过的供单人练习用的“试炼场”将会加入，有伤害输出者、治疗者和坦克3种不同试炼，有青铜、白银、黄金等不同档次，还有无尽模式，提供给新手玩家，特别是治疗者和坦克一种熟悉角色技能提高水平的途径；将会加入“虚拟服务器”，同组的服务器会感觉像“融合”在了一起，玩家可以组队、打战场和竞技场、加入公会、打5人本和团队副本，交易使用同一个拍卖行。这样“鬼服”的玩家就不用担心找不到队伍和拍卖行物质匮乏的问题了。

暴雪焦点

随机团队的争议

《魔兽世界》的随机团队功能加入后一直都存在很多争议，一方面令体验到团队副本内容的玩家多了很多，一方面也存在很多问题，比如大幅降低了游戏的社交成分，近来更有关于随机团队是否应该掉落套装和传说级任务物品的讨论，而5.4弹性难度的引入以及暴雪打算给弹性/普通/英雄模式加入更多独有掉落的计划似乎也在将玩家推向有组织的团队。

在随机团队、普通和英雄难度之外加入的全新的“弹性难度”，介于随机团队和普通难度之间，玩家必须组队进本，无装等要求，团队可以是10～25人之间的任何规模，副本难度会根据团队人数自动调整（奖励坐骑的“奥格瑞玛团队的荣耀”成就将不再要求英雄难度击杀，玩家可通过普通或弹性难度来完成成就）。

但我觉得，虽然随机团队的确存在种种问题，但它是符合网游休闲化发展趋势的，像我待过几年的25人团，开始的时候成绩很好，后来核心的成员逐渐因为工作、生活的关系而退出，后来只能改打10人，等到10人团也频繁因为个别成员缺席而取消活动时，剩下的人就只能选择退出游戏了。



被污染破坏的锦绣谷，新副本入口就在这里，战斗会从这里开始最后打到奥格瑞玛（图片来源：MMO Champion）

暴雪应该也很清楚，许多玩家有技术也愿意开荒，而他们喜欢打随机团队不是因为它简单，而是因为时间上很灵活。所以，与其多增加一种掉落和挑战性都很难让人满意的难度，倒不如在随机团队的基础上改进，加入类似Openraid那样的系统，让大家通过装等、战斗和击杀记录和队友评价等指标，可以随时随地找到水平相当的人一起活动。

这可能才是对所有玩家来说都是最好的出路。

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《魔兽世界》近期讯息汇总

■福建 Coldwind

5.4补丁测试之后，许多传说中的未来改动的面貌变得清晰起来。下面是笔者整理的一些暴雪近期通过各种交流途径透露的关于《魔兽世界》比较有趣的讯息：

1.会不会有5.5补丁目前还说不准。

2.现在来看，5.4版本困难模式的世界首领（炮艇3.0版）是Ordos，刷新时间大约是几个小时，最主要的限制是只有拥有传说级披风的角色才可以与之战斗，它会掉落普通难度装备和普通难度雷霆装备。

3.雷霆装备的设计很成功，会在将来不断延续（每次有不同的名字）。雷霆装备结合勇气点数升级装备的系统可以保证开荒阶段的团队每周都会更强一些，这种替代方案要比过去削弱副本好多了。

4.在5.4版本中竞技场有重大调整：竞技场队伍取消，改成类似于积分战场一样完全基于个人的等级，你可以邀请其它服务器上的好友或任何人来打竞技场，而竞技场配对系统也改成针对全区而不是某个战场组。

5.早前测试版本中数据挖掘出来的“The Defense of the Alehouse”（DotA风格战场）不会在这个资料片中加入。

6.MoP每天从一大组的日常任务中随机出现几个供玩家完成，但这仍然不能解决任务带来的重复感，因此设计者开始尝试日常任务之外的游戏内容，5.3的贫瘠之地事件是初步尝试，5.4的永恒岛则迈进了一大步。岛上会有动态事件、一些非常难打的怪物、更多的稀有怪物、世界首领、藏宝箱、宠物战斗等各种内容，而且没有一个集中的区域，各种元素都散布和隐藏在岛上各处。而界面也会有些调整，让玩家可以知道在永恒岛上发生的事件。

7.新资料片推出后挑战模式的奖励未必就会绝版，因为有装等压缩技术的存在，挑战性还是存在的，不过设计者还没有确定到底要怎么做。

8.拍卖行界面会有所调整，允许筛选搜索战斗宠物，有些调整会在5.4加入。

9.“雷电之王的宝藏”寻宝场景战役很成功，暴雪未来还会试验类似设计。

10.设计者希望尽快将竞技场练习赛模式重新加入，但不会是在5.4补丁中，目前并没有确定的时间。主要是技术上重新加入不是那么简单，以前版本练习赛运作正常，不代表在目前版本中就没有问题。

11.在5.4版本竞技场调整后可以自由组队排竞技场，有人担心在组队做任务等情况下队长有意无意中排了竞技场会影响到自己的个人等级，官方蓝帖则表示，会有某种保护机制防止这样的事情发生。

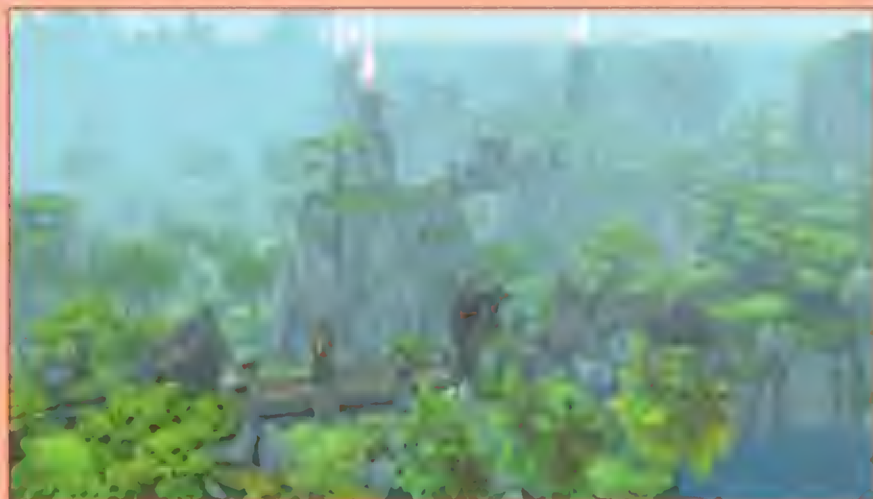
12.曾经计划在5.2版本中加入的工程坐骑天爪号因为存在很多Bug当时未能加入，在5.4版本中被改成了一个机器人坐骑，最大的亮点是草药师可以用它的爪子来采集草药，边飞边采不再是德鲁伊的专利。

13.在5.4版本中可能会保留装备升级功能，但还未最后确定——以前曾有蓝帖说，添加新团队副本的补丁不开放装备升级，而没有新副本的补丁会开放。

14.一个弹性难度团队如果已经击败两个首领，第二天继续打时可以回来先重新排进副本，然后再邀请没有击杀任何首领的新成员加入，这样头两个首领就不会重新刷新，不需要再杀一次。这样操作主要是出于技术上的限制，未来可能会得到解决。

15.设计者对“团队的荣耀”系列奖励坐骑的成就并不满意，因为你既要击杀英雄难度的首领，又要以与英雄难度不兼容的特殊方式击杀首领。过去在团队本进度分开时没什么问题，但在10/25人进度合并的今天就不太合理了，因此5.4开始会将成就改成只需要在弹性及以上的难度用特定的方式击杀首领即可，不再包括英雄难度的击杀。

16.“围攻奥格瑞玛”副本的难度提升将会比雷电王座要平滑。



位于翡翠林东南的永恒岛，这不是一个日常任务集中地，而是有诸多不同元素和随机事件的地方



弹性难度的界面，类似于随机英雄场景，必须组好队伍后再排队进入



新的工程机器人坐骑，所需的主要材料类似于5.2的锻造材料，每天只能转换一个，需要30天才够



被破坏后的锦绣谷，顺便调整了金莲教的日常，只在西南的残阳关卫戍营保留少数有趣的日常

本月头条
育碧软件宣布"特技摩托"新作

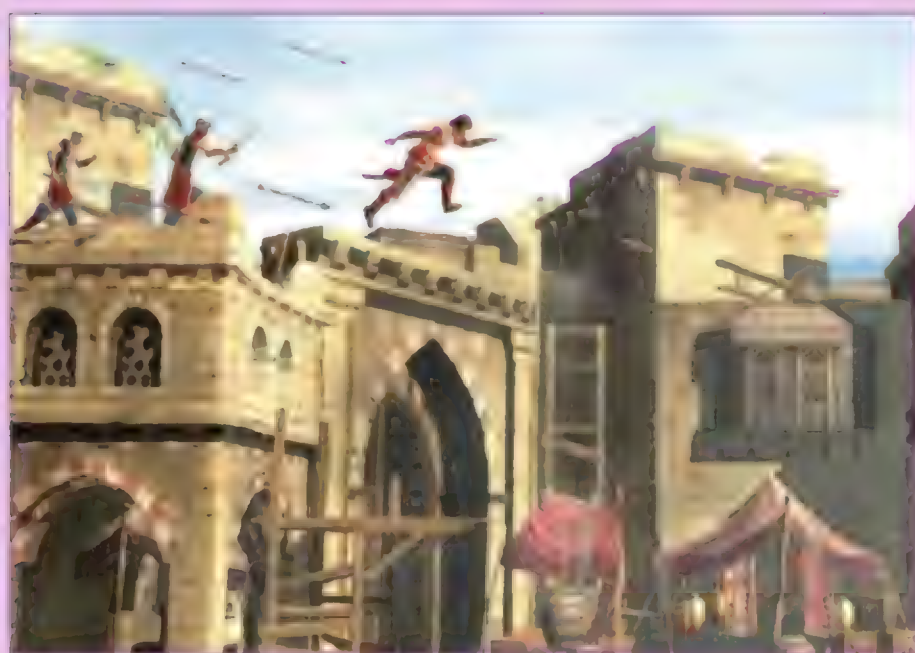
育碧软件在E3上公布了旗下最大的数字游戏品牌——"Trials"的两款新作《Trials Fusion》及《Trials Frontier》，宣布未来会将"Trials"品牌推广到PC、次世代主机、智能手机以及平板电脑上，这两款游戏都将在2014年发售。《Trials Fusion》将成为第一个专为多平台开发的"Trials"游戏，平台包括PC、PS4和微软的Xbox 360、Xbox One。《Trials Fusion》维持了原有"Trials"的特点并加入了新的游戏元素和物理特技系统，社交元素也大大增强。《Trials Frontier》将是"Trials"在手机平台上的首次亮相，开发新的"Trials"系列是育碧RedLynx工作室的目标，该工作室曾成功开发了热门的手机游戏《Draw Race 2》以及《MotoHeroz》。



更多超高难度的赛道在等着"Trials"的忠实拥趸

头条看点："Trials"是RedLynx工作室的标志性品牌，包括备受好评的《Trials HD》和《Trials Evolution》在内，已在世界范围内售出了400万套，其中《Trials Evolution》曾打破XBLA平台的首日最高销量纪录。

■ 育碧软件推出iOS版《波斯王子——影与火》


玩家可选择用触摸手势来操作游戏，也可使用传统按键

育碧日前正式推出"波斯王子"系列在移动平台的最新一部作品《波斯王子——影与火》（Prince of Persia: The Shadow and the Flame）。这是一款适用于智能手机与平板电脑的游戏，已于7月25日登陆iPad、iPhone以及安卓设备，定价为1.99美元。《影与火》是1993年的经典游戏《波斯王子2》的副标题，这款新游戏也是根据《波斯王子2》经典版设定，新作继承了原作的故事主线，和游戏初代的重制版一样画面经过了重新的3D设计。游戏也为玩家设计了大量的全新关卡，还有许多全新特性，如全新设计的格斗系统。玩家现在可以选择用触摸手势来操作游戏，也可以使用传统按键。

■ 育碧软件宣布疯兔系列互动剧集

E3期间，育碧宣布正开发手机及次世代主机平台上的可互动电视系列，这个由Ubisoft Motion Pictures与法国、美国电视台联合制作的系列剧集《The Rabbids Invasion TV Series》将于年底播出，播出平台包括微软的新主机Xbox One。而另一个互动电视剧集《Rabbids Invasion The Interactive TV Show》则将在2014年发布。

育碧焦点
跨界发展

育碧软件负责影视事业的Ubisoft Motion Pictures宣布，正在与华纳兄弟及著名导演迈克尔·贝接触，将合作制作"汤姆·克兰西的幽灵小队"系列游戏的改编电影。迈克尔·贝曾执导《绝世天劫》《珍珠港》和《变形金刚》等电影，尤其善于执导动作片。而育碧此前在"波斯王子"系列改编电影上尝到甜头，在积极筹划将旗下品牌推向影视和动漫领域。就在E3期间，育碧宣布和《The Rabbids Invasion TV Series》和《Rabbids Invasion The Interactive TV Show》，特别是后者由育碧巴黎工作室制作、巴塞罗那工作室支持，预计制作78集CGI剧集，每集7分钟，大部分内容来自于普通版的《Rabbids Invasion TV Series》，不同的是，届时观众可以通过各种古怪的动作与兔子进行互动——借助于次世代主机的体感与声音识别功能，育碧创新地实现了传统电视节目与电视游戏互动元素的结合。在手机版的《Rabbids Invasion The Interactive TV Show》中，玩家还可以通过触摸屏、摄像头与麦克风来体验游戏乐趣。

微软新主机Xbox One由于并不只是关注游戏领域而被批评为不安分守己，但显然已经有游戏厂商从中看到了商机，育碧的计划是否能够赢得满堂彩尚需要观望，但想必无论如何这不能阻挡育碧进军影视动漫领域的决心，正如Ubisoft Motion Pictures的CEO Jean-Julien Baronnet所说，迈向电视荧屏和大银幕是一件"梦寐以求的事"。



育碧软件7月19日还携《刺客信条Ⅳ——黑旗》中的海盗船寒鸦号登陆圣地亚哥国际动漫节。参观者在这里见到了传奇漫画作家和麦克法兰玩具的创始人Todd McFarlane，他向现场玩家免费送出了有他签名的独家限量版的《刺客信条》海报，而《黑旗》游戏的故事作者Darby McDevitt、《黑旗》漫画书的作者Brenden Fletcher也在现场和游戏玩家们进行了互动

■ 在最新的一段单机视频里，大叔要潜入路易斯安那州遭遇恐怖袭击的天然气工厂，穿过火焰肆虐的工厂到达控制中心，关闭天然气阀门阻止火势蔓延。在这段演示中，玩家可以使用多种潜入策略

细胞分裂黑名单

■Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist■ACT■Ubisoft Toronto■Ubisoft■PC/PS3/X360■2013.8.20

对于小萝莉们来说，大叔的魅力不单只有成熟体贴可靠而已。须知大叔是一种可以切换形态的物种，他们平时可以一脸Mr. Big式的沉静，但在必要的时候，大叔也可以切换到骚年模式，像20来岁的奔放少年一样热力四射。我们的Sam Fisher大叔就是这么一位可以切换形态的魅力型大叔，在他老人家主演的《细胞分裂——黑名单》中，喜欢在黑夜中扮演幽灵的玩家可以重温老派“细胞分裂”游戏中无声潜入带来的紧张与刺激，喜欢动作电影主角做派的玩家则可以体验前一作《定罪》中一口气全灭敌人所带来的酣畅淋漓的感觉。

在之前的演示中，我们已经看到了《黑名单》游戏机制里“动”的一面。我们几乎一直在赞美新的“Kill in Motion”特性，E3的新视频中更强调了这个印象，Fisher大叔在疾奔中行云流水般地连续击杀对手。其视觉表现力超越了欧美动作游戏中常见的粗暴简单，也没沾染日本动作游戏矫揉造作的范儿，而是与《伯恩的身份》这部广受好评的电影中的打斗场面有几番相似。



■ 佣兵不仅火力强大，还可以靠手电主动侦测和干扰间谍的行动

“在传统道具之外我们还看到了通过水体导电来击倒一大片敌人的电击箭

为了迎合“动”的这一面，本作为打算强行突击的“Fisher们”准备了大量的“烟花爆竹”。除了前作中出现过的武器外，俄制VSS狙击步枪、巴雷特.50反器材步枪、维克托“短剑”之类时髦值较高的武器也都加入了大叔的武器库，手雷之类的投掷武器也有抛掷弹道的提示功能。当然，动作电影的体验主要针对的是未曾接触过前作的新玩家，《黑名单》同样为他们提供了足够多的玩具。在传统道具之外我们还看到了通过水体导电来击倒一大片敌人的电击箭，可以侦察、标记乃至击倒敌人并触发处决能力的无人机，内置催眠气体的粘性摄像头，能发射多种弩箭的手弩，还有远距离操控电子设备来帮助大叔的第四梯队后勤人员。有了强大的技术支持，前作中那个借着身手、胆识与高科技装备在敌营中来去无踪的Fisher又将回到我们中间。

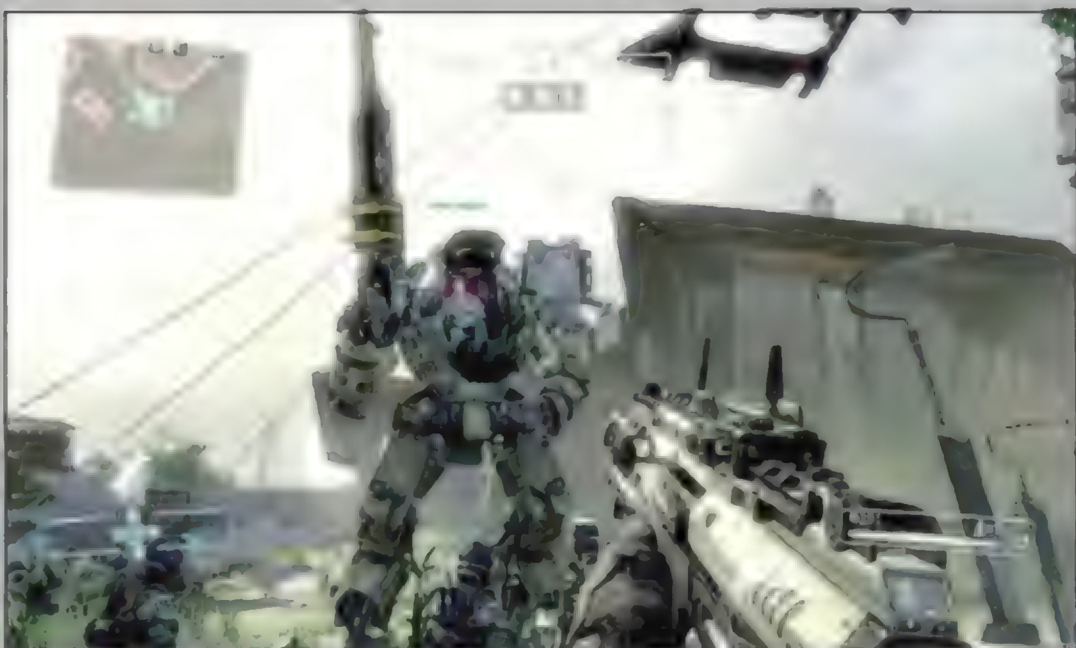
■ 多人模式下的间谍移动快速但是脆弱，雇佣兵虽然人在明处，却可以用重火力对抗无声的猎杀



本月头条

《泰坦降临》将完美运行于60帧

EA旗下的重生工作室（Respawn Entertainment）开发的全新FPS《泰坦降临》公开了一批新的技术细节。游戏开发者明确表示，这款游戏将以固定的60帧和完全垂直同步运行。Eurogamer网站在试玩了游戏后指出，在4分钟的测试过程中没有出现任何纰漏，游戏在激烈的战斗过程中依然保持60帧以及完全垂直同步。这还是在打开了各种画面特效的情况下得到的结果。《泰坦降临》在E3上发布的试玩版也实现了1080p分辨率下的60帧画面。


且看CoD的先驱们如何实现"脚本化多人对战"

头条看点：《泰坦降临》是一款以机甲对战为主题的FPS多人对战游戏，制作组非常注重单兵与机甲的平衡，新意颇多。本作将于明年登陆PC和Xbox 360、Xbox One平台，目前还没有PS4版的消息。

■ EA认为《极品飞车——宿敌》领先次世代


这部就叫做《极品飞车》的电影定于2014年2月上映，当中同样少不了的是"极品飞车"招牌式的警匪

EA的品牌总裁Frank Gibeau近日谈到《极品飞车——宿敌》时表示，他们的这款最新竞速游戏在次世代会继续保持领先，他的理由很简单，就是开放世界的赛车游戏更能吸引玩家驻足，而不是在一圈圈的纯竞速和猫鼠游戏中丧失继续驾驶的乐趣。Gibeau还谈到了正在拍摄的"极品飞车"电影，他认为仅仅依靠电影EA赚不到多少钱，电影的最终目的还是让更多的受众了解"极品飞车"品牌，在次世代赢得更多的赛车游戏玩家。

■《FIFA 14》封面明星陆续公布

EA日前陆续公布了足球游戏《FIFA 14》的封面人物。除了最普遍的都用梅西为主打的封面外，他们还陆续公布了美洲地区的封面明星。其中，中南美洲地区的官方封面上除了梅西外，右侧是来自智利的尤文图斯球星阿图罗·比达尔；北美版封面则是墨西哥的曼联球星"小豌豆"埃尔南德斯。《FIFA 14》其他地区的封面也将陆续公布，游戏将于9月27日登陆PC、PS3和Xbox 360平台，PS4和Xbox One版则随主机同步上市。

艺电焦点

最强平台?

次世代主机的面世是本年度游戏业里最大的事件，我们看到了业界的欢呼雀跃，因为全新的机能可以帮助游戏开发者实现许多前所未有的游戏功能。然而另一方面我们也心里有数，PS4和Xbox One的机能甚至还没有超过目前的高配置PC。这一点或许没人在乎，不过"战地"系列的开发商EA DICE却喜欢在大喜的日子里"找不痛快"，DICE的CEO Karl-Magnus Troedsson告诉《GameInformer》，次世代主机性能接近当代PC，但是它们还没有超越PC。

Magnus认为，长久以来，DICE都在为PC平台制作游戏，他们见证了PC平台这些年来在不断地壮大。看到新主机的实际性能接近当前PC的水平当然很开心，但是他强调，"PC在不久的将来能做更多的事"。一方面强大的PC能够实现更好的画面效果，一方面由于次世代主机的架构和PC近似，PC玩家在遇到次世代移植作品后大概不会遇到什么重大性能表现问题，除非遇到GTA4这样的移植糟透的极品。而且一些次世代游戏根本不是以标准的1080p分辨率运行的，所以在强调帧数的同时必然损失了游戏画面。总之，DICE认为PC是最强劲的游戏平台，次世代主机只能处于后来居上的态势。

然而，Karl-Magnus也承认，今天的电脑能够产生非常棒的画面，可以做非常优秀的优化，但是像《孤岛危机3》《地铁——最后的曙光》那样创造了惊人画面又榨干了显卡剩余价值的游戏还是太少了——当前的大多数显卡几乎都没有被当代的游戏开发者善加利用。这到底是PC平台的优势，还是悲哀呢？


当DICE走在图形技术的尖端时，他们对于PC平台的表态看起来就和Crytek没什么两样了



这是LucasArts时代出品的“星球大战——战争前线”系列游戏，最大的特色是将《星球大战》电影中的角色、车辆和武器融合到一起，游戏模式类似EA的“战地”系列



EA的E3发布会上只公布了一个很短的先行预告片



预告片开场是一片雪原，我们以主视角置身于此，耳边是粗重的喘息声，四周到处是飞船残骸



这个毁天灭地的巨型机器到底是什么？现在还没有答案……

星球大战战争前线

Star Wars: Battlefront | FPS | EA Digital Illusions CE | Electronic Arts | PC | TBA

Gamesradar授予本作E3“最不拖泥带水”奖，谁也没有想到EA刚买下版权就要推出这个品牌的新游戏，其实EA在几个月前就有所暗示，他们声称“战争前线”曾是一个非常受欢迎的系列

没有卢卡斯的“星战”还会是“星战”吗？这个问题的实质看似毫无联系，但今年E3上的一段1分25秒的视频却将其联系在一起。

老卢将公司出售给“米老鼠”后，相当多的项目横遭腰斩，剩下的也多数前景不明。在这样的环境下，“星战”迷和游戏迷们不禁要问，不再延续先前的系列名称，是否意味着这个由DICE制作、EA发行的《星球大战——战争前线》，会是一个有不同内容的全新游戏？一直以来，“战争前线”系列的游戏模式就和EA与DICE的大作“战地”系列较为相似。《战争前线》和《战地4》同时在E3上公布视频，似乎也在暗示两者可能会有关联。

> “如何平衡游戏内容的创新和保持对“星战”历史的尊重，如何平衡游戏玩家和“星战”迷，也会是个艰巨的工作

虽然后EA通过媒体驳斥，宣称《战争前线》将是与《战地》不同的游戏。无论玩家是否相信EA的话，有一点可以确定：仅通过一段CG，目前真看不出太多实质性内容。

4年前，同样由EA发布的《星球大战——旧共和国》的CG视频带来了无与伦比的视觉震撼和爆棚的期待度。而这次，《战争前线》的发布却赢在了CG之外。EA宣布《战争前线》将使用DICE的“寒霜3”引擎。这无疑将让游戏画面产生羽化升仙般的飞跃。如果《战争前线》中能够出现建筑倒塌、战舰爆裂的景相，相信会让玩家更能觉得这是一个真实的《战争前线》——毕竟《战地4》的演示视频就很好地体现了引擎的强大，相信类似的场景也会在《战争前线》中出现吧？同时，“寒霜”的API也使多平台化成为了可能，并且在各平台上的表现效果也较为相同。另外，同时发布的《战地4》对《战争前线》也是一个很好的宣传。在《战争前线》之前的系列中载具就是一大特色，而载具也是“战地”系列的主要特色之一。此次在《战地4》的演示视频中，各种载具的操作感、物理表现和画面效果都相当不错。所以由DICE来开发这两款游戏最能保持并发扬《战争前线》的特色。

然而“星战”毕竟是“星战”，披着“星战”皮肤的“战地”并不能让人满意。如何能够使《战争前线》中的载具保有符合其背景的独特性，并且推广开去，表现出“星战”的设定和世界观将会相当地耗费脑细胞。如何平衡游戏内容的创新和保持对原有“星战”历史的尊重，如何平衡游戏玩家和“星战”迷，也会是个艰巨的工作。

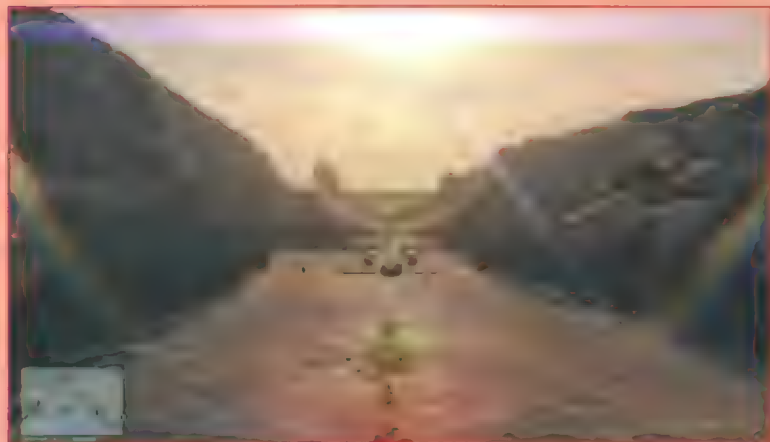
《战争前线》一切未知，它的前途就像视频中的霍斯战役场景一样，艰苦而朦胧。

本月头条

GTA5公布超长游戏演示


行驶在城乡结合部


迷人的城市夜晚


驾驶飞机在河谷间穿行



城市的细节比前作更多

7月初，Rockstar Games如约公布了一段长达5分钟的GTA5实际游戏影像。用来进行本次演示的主机是PS3，全部都为实机引擎画面，过场动画和实机游戏无缝链接。视频包含了众多内容，从抢掠、战斗，到载具驾驶和飞行，应有尽有，令人热血沸腾。在玩法上，视频中可以看到改车、飞机、服装、体育活动、深海探索、狩猎动物等，同时视频还展示了雇佣兵猎手模式等全新玩法的细节。游戏中完成任务的方式也十分多样，比如在首个预告片中就出现的抢银行任务，玩家可以直接进入大肆抢劫，也可以先用毒气让银行内的人员失去行动能力，然后悄悄地执行他们蓄谋已久的计划。这一切据说都得益于GTA5的全新物理引擎。游戏的UI界面十分干净，和此前的传闻略有不同，本作的界面相当清爽，除了地图栏，其他元素基本上都是隐藏的。游戏中还有一个很棒的元素，那就是不进行任务的时候你可以随时切换人物，甚至完全不操控他们，只是以第三者的视角来欣赏他们的日常生活，就跟观看别人玩游戏一样。演示的最后提到了本作的多人模式GTA Online，目前细节还没有透露，我们仅仅知道玩家可以在多人模式里建立原创的人物。R星表示，这个模式将完全超越以往的联机体验，可见Rockstar在多人模式上也默默地下了不少的功夫。

头条看点：本作定于9月17日登陆PS3和Xbox 360平台，PC版仍未公布，但目前风传R星可能公布次世代平台的版本。

GTA5爆料更多游戏细节



数量众多的车辆和枪支都可以改装和改变喷绘

日前在外媒的一次访谈中，GTA5的开发人员披露了大量的游戏细节，特别是关于游戏中的载具——汽车的，游戏中将有超过1000种的汽车改装选择，包括外壳、喇叭、发动机、防弹轮胎、引擎调整等等。围绕汽车还有很多其他玩法，例如你可以在汽车里装上TNT冲向敌人；汽车的油箱也是可以射击的，一旦打中会引起汽油泄漏和爆炸燃烧。

仟游焦点

有趣的动向

毕竟距离9月的发售日已经很近了，现在R星好像已经很想到处宣传GTA5了。不仅欧美媒体上充斥着新消息，连《Fami通》也做了封面报道。

有几条消息是很有趣的。其一是，有消息人士透露，GTA5的容量大约是15GB，玩家可以选择将整部游戏全部安装进Xbox 360的硬盘或外接闪存当中。只是，即便玩家在硬盘中保留了游戏的全部内容，游戏过程中仍需在主机内插入光盘。由此推测，微软好像的确正在鼓励玩家将游戏安装在Xbox的硬盘之中，让游戏运行更有效率，也减少光驱的寿命消耗。可以将游戏完全安装进硬盘将成为Xbox One的卖点之一。

另一个消息更有趣。GTA5的实机预告片公布后，玩家发现，相比之前公布的演示画面和游戏截图，实机画面在一些细节方面还是有些缩水的。所以那个早就存在的阴谋论又有论据了：因为最新公布的游戏演示视频展示的无疑是Xbox 360和PS3版的画面，所以也许之前宣传视频中的画面是尚未公布的PS4和Xbox One版效果也说不定？也许R星不想过早公布，影响本世代的销量，但真的会影响吗？已经有各路分析师郑重指出，GTA5要创造连CoD系列都望尘莫及的总销量纪录了……


GTA5的画面里到底藏着什么玄机？好在不用等很久，几个月后应该就会揭晓答案了

调查局幽浮解密

■The Bureau: XCOM Declassified■ACT■2K Marin■2K Games■PC/PS3/X360■2013.8.30

如果你觉得游戏类型的改变有点奇怪，那么不妨听听创意总监Morgan Gray是怎么说的："起初，我们的设计重点是在流行的TPS与传统策略游戏之间找到一条桥梁。但很不幸的是，无论我们如何平衡，都无法阻止兰博这种单人军团（One Man）的出现，于是我们必须进行一次回炉重制。"他明确表示，XCOM自从诞生的那一刻起，就是一部相当硬派的游戏，即便在回合制的表象之下，敌人的侵略性也会让玩家们汗流浃背。

■新公布的一批截图，可以看到"做旧"的效果非常明显。成立之初的XCOM还不是一个世界性的组织，因此玩家的任务主要位于美国本土，也无需怕那些因为你保护力度不够而不断威胁要撤资跑路的议会成员国

作为一部表现XCOM创立之初的"前传"，本作是敌我力量对比最为悬殊的一作，因此策略就提升到游戏的首要位置。"战斗聚焦"（Battle Focus）将会成为玩家进行实时战术部署的主力系统，它不仅可以指挥队友的走位，命令他们攻击特定目标、释放技能和使用特殊道具，而且能在完全不需要玩家手动干预的情况下，执行需要一定自主性和决策能力的战术，比如寻找当前场景的制高点，蛙跳前进（交替掩护）、侧翼包抄等等。



2K Games更希望自己的作品被认可为XCOM的正篇续作，因此，游戏也将同步许多经典的设定，队员的"永久死亡"就是一个例子。每当你的队友在任务中被打趴下来之后，他们不会在"潜规则"的庇佑下完好无损地出现在XCOM总部的兵营设施中，等待参与你的下一次行动。死了就是死了，烈士最多只能变成总部纪念墙上的一个名字，原先所有的经验、技能和装备均无法得到继承，他的位置会被一个什么也不会的大众脸所取代。由于1962年的时候还没有"克隆"这种反人类科技的问世，在"人肉士兵"全部死绝之后，也不会有"生化人"这种东西来滥竽充数，因此每当一个阶段中的后备兵力全部打光，游戏就会彻底结束。

科技处于低水平的XCOM部队的战斗力，靠的是对外星人装备的逆向工程来提升，本作自然也不例外。为了突出"前传"的特色，制作组将会赋予XCOM装备的山寨兵器以"双刃剑"的特色，毕竟以60年代的科技水平，人类还很难驾驭各种黑科技武器。

听上去，无论是穷凶极恶的外星人、XCOM的科研宅男，还是2K Marin那帮古典文艺爱好者们，都在"如何合伙起来坑害玩家"这个重大战略问题上达成了一致。那些鄙视无脑动作射击的高玩们可要小心了！

"即便科研人员将新产品交到了你的手中，你还需要正确地使用它们，否则可能反而危及自身安全

本月头条

《马尔斯》强化回合策略战斗与众不同


《马尔斯》炫丽的战斗画面

《马尔斯》是多益网络今年最新推出的一款回合制网游。回合制一直是多益网络的强项，在这个竞争日渐白热化的网游市场，《梦想世界》《神武》的成功就是最好的证明。新作《马尔斯》并不是随波逐流之作，其西方魔幻风就是最好的证明。同时，其创新性地在回合制网游中融入了天赋系统、联盟VS部落的阵营设置，使不少玩家都戏称它为“回合魔兽”。这些从即时制网游中引入的元素，在回合制中必定会带来与众不同的体验。

头条看点：《马尔斯》采用了四人组队的模式，除了降低了组队的成本以外，也大大增加了队伍配搭的策略性。而在宠物的天赋及种族设置、职业双天赋系统等玩法系统的影响下，《马尔斯》战斗的策略性也得到了强化，相信玩家能在里面找到与众不同的回合乐趣。

《神武》暑假活动上线 快乐畅玩奖励多


《神武》“大闹天宫”活动，趣味好玩奖励多

由多益网络自主研发的创新回合制游戏《神武》暑假活动正式上线！“深海捕鱼”“九黎秘宝”“官兵捉贼”“丰收节”和“三人行”五大趣味活动，每天新鲜不重样！炎炎夏日，轻松畅玩《神武》暑假活动，还有机会获得丰厚奖励！除了暑假活动，《神武》还有类DotA玩法“大闹天宫”、塔防玩法“使命召唤”、大鱼吃小鱼玩法“怪物大作战”等多种趣味活动。部分活动不受等级和装备限制，让新手玩家也能轻松体验活动乐趣。还有部分活动可以跨服务器组队参与，玩家可以在《神武》里认识更多朋友，一起享受快乐！

《梦想世界》暑期档热映，7大精彩活动亮相

《梦想世界》暑期档的话题颇多，除了第5届全国争霸赛举办得红红火火外，还有7大精彩活动强势亮相！这次暑期活动可谓是为全民谋福利，活动包括探险类、竞速类、PK类、休闲类四大类型，让玩家可以自由选择，体验不同的游戏乐趣。这些活动都体现了两大特色——策略和智慧。当然，还有休闲益智类的活动——寻羊历险记，各种属性的小羊会制造各种笑料，给大家暑期带来更多乐趣。《梦想世界》暑期档活动正在进行中，值得一试。

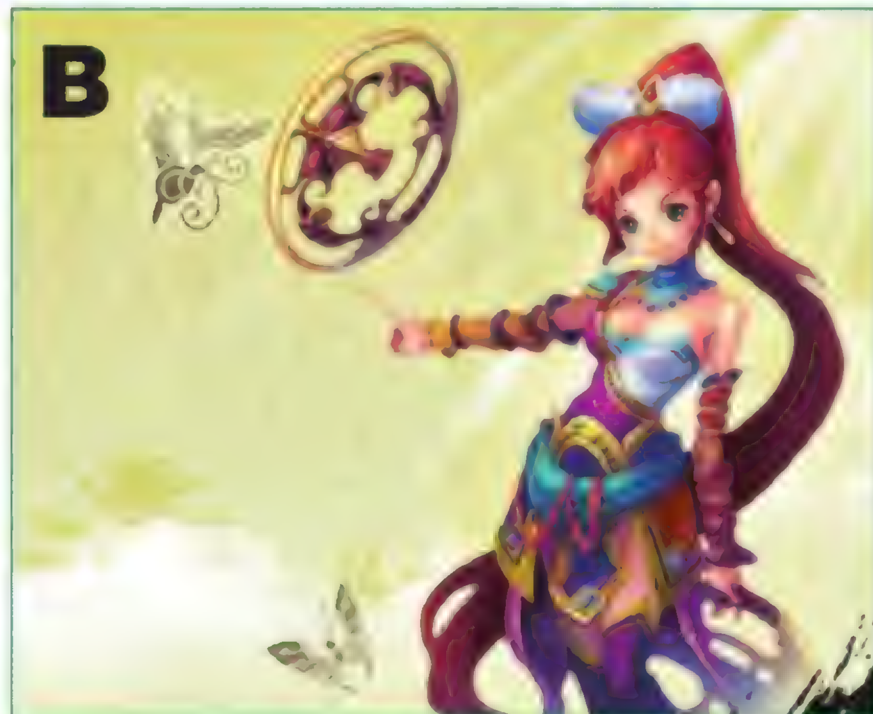
多益活动

有奖找茬

《神武》是多益网络自主研发的回合制网络游戏，该游戏大体以《西游记》为背景，辅以多样化的门派设置、清新亮丽的画面、丰富的活动玩法和各种创新的游戏系统，把玩家带入那个如诗如画的西游世界。如今，《神武》在回合制的基础上，又融合了塔防、DotA、攻城、战棋等多类型玩法，希望玩家能体验不一样的回合制游戏！

请找出A、B两图中5处不同的地方。





活动参与方式：请将以上两图中5处不同的地方写于回函卡上或发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

活动截止日期：2013年8月31日。参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年10月中《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络一卡通30元点卡1张。

2013年6月中旬刊有奖问答中奖名单

海南 曾彬

四川 何李铭

重庆 徐国利

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.duoyi.com/

《梦想世界》新手升级经验分享

■广东 donut

快速的了解、适应并上手游戏是每个新手踏上游戏之旅需要做的第一步。本文主要是简单地跟大家分享一下《梦想世界》新手升级的一些小心得。

一、了解游戏

我们可以通过浏览《梦想世界》官方网站、论坛、贴吧等途径来对游戏进行初步了解。了解的内容主要包括：游戏职业、游戏特色、日常活动以及玩家素质等。例如，游戏活动时间可能对某些人来说很重要。他们或许是夜班党，或许是海外党，那么对应的日间和半夜的活动或许才是他们有能力去玩的活动。观察一个游戏的整体素质也很重要，谁也不想天天看见人刷频对骂、脏字满天飞。对于这些情况，官方论坛和《梦想世界》贴吧都是值得去逛一逛的。

二、快速升级

1.新手任务

当你选择完了你的角色职业后，只要跟着游戏的指引，一步一步的做“新手任务”就可以了。“新手任务”对一个新手很重要，它能够帮助新手快速适应游戏。

等你到了10级左右了，这时候清风村的“新手任务”也差不多做完了。把能开的新人连环礼包都开了，然后把装备都换上，准备去做“支线任务”。

2.支线任务

根据“新手任务”的指引来到明月城并到NPC金大有（232，119）处接“支线任务”。“支线任务”比较繁琐，但性质其实跟“新手任务”是一样的，都是为了引导和帮助新手熟悉游戏。最好能跟着任务一步一步的做完，仔细的看一下剧情对话。游戏中，很多小技巧经常会在做任务时与NPC对话的时候了解到。另外，“支线任务”给的经验是很可观了。

当你20级的时候，开启系统送的20级装备礼包并装备上。这时你有两个继续升级的选择：

（1）继续做“支线任务”，等级越高的支线任务经验越多。

（2）到明月城NPC除魔师（272，191）处，加入一个队伍做“除魔任务”。

3.除魔任务

“除魔任务”简称CM，一个非常赚经验而且简单的常规任务。

因为每一个新手身上都有“福源随身”这个称谓。每一个队长带着身有“福缘随身”称谓的人完成“除魔”“副本”等任务将会获得功德值。所以玩家们都很乐意带一些有着“福缘随身”称谓的新号们做“除魔任务”。

当你加入了一个除魔队伍并开始战斗的时候，你只需要防御再防御，或者设置一个防御的自动就可以了。

在清晰人物图出现时，你就要点击那个无重叠图片的角色，就好像验证码一样。

剩下的你就只要保证自动剩余回合次数不少于1，点掉清晰人物图，不卡住（你可以买个“静修之心”使用就可以保证2小时内不弹框了），其他都交给大号，不用担心了，坐等经验快快涨吧。

三、梦想精灵

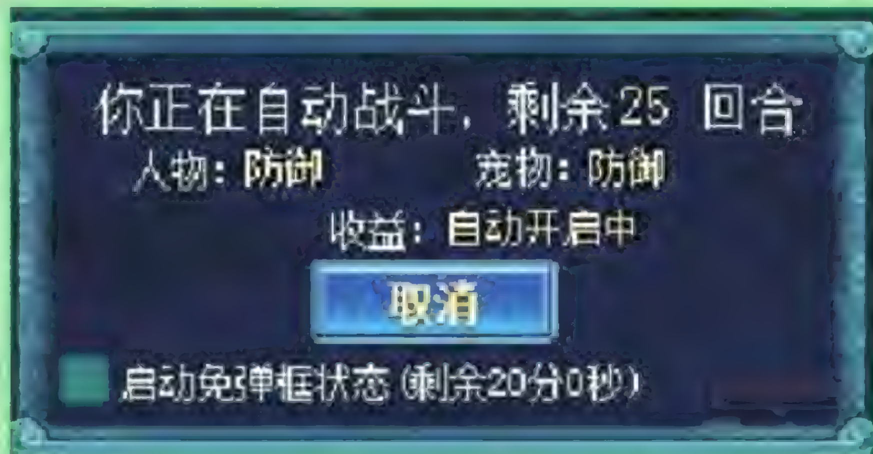
“梦想精灵”是一个非常好的系统，在《梦想世界》里它就像是百科一样的存在。如果你有什么不明白的，在那里你基本上都可以找到需要的答案。

四、温馨忠告

作为一个新手，适当的谦恭会让别人对你有好感并很乐意带你。当然也不是让你给他们当小弟。为人处事不要太倨傲，不要认为热心的玩家送你东西教你玩游戏都是应该的。他们没有义务帮助新人，一句礼貌的谢谢是应该的。



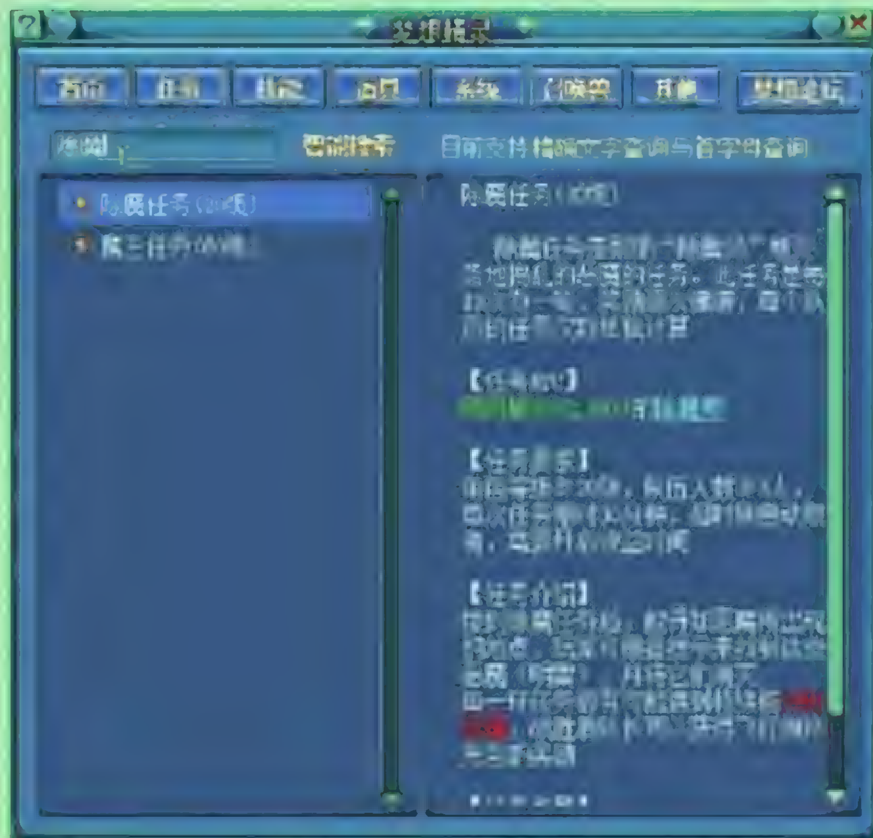
任务列表中，可以清楚地查到任务的相关信息



自动战斗的设置框



在清晰人物图出现时，点击那个无重叠图片的角色



“梦想精灵”就是《梦想世界》的百科全书

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.duoyi.com/

《神武》宠物流派与坐骑组合

■广东 马里亚纳海沟

《神武》中宠物与坐骑技能组合百变，搭配出适合自己的才是最重要的，今天就来深入解析以下3种宠物流派与坐骑组合的战斗力。

第一类：反制宠

闪避流反制

坐骑推荐技能：胆小，护盾，反制。

胆小具有的狂暴虽然几率很低，但是在高人品的前提下效果还是很好的。护盾就是在结合闪避率之后的被攻击时刻发挥作用，15%的几率已然不低，2000血的宝宝，足够站两三回合。而反制虽然遭到更改降低了效果，但是还是不能否认它在实际战斗中的实力。

宝宝推荐打书：高级夜战、高级灵敏、高级飞行、高级反击、高级保命、高级吸血。

技能解析：高夜为闪避流必备这个大家懂，夜晚的10%闪避加上坐骑性格是很可观的闪避率了。高反不说了，按目前普遍的4技能加护符2技能的宝宝为例还有2个技能可携带，高级飞行由于高级精准的缺乏，除了一部分高玩会做以外很少能见到精准的出现，10%的速度可以给宝宝带来先手率5%的闪避，可叠加在高夜跟性格上，命中率也是一个辅助性半鸡肋的效果，比之高灵敏我更推荐高飞行，因为灵敏只增加15%的闪避，虽然效果诱人，但是只为了增加闪避率而浪费一个格子有些得不偿失了，高保命是生存能力不说了，高级吸血也是极度推荐，因为被攻击后反制反击就可以把血补回来，护盾的效果也出现了。

总体打书推荐：高级夜战、高级飞行、高级反击、高级吸血，当然能带个高级保命加报复或者加灵敏的护符再好不过了，以上技能出现在护符中请自己变通，反制闪避流结束。

反制类：耐攻的崛起

坐骑技能推荐：冷静、升龙、反制

冷静需要的只是20%的无视偷袭。因为高偷相当普遍，虽然也会遭到反击，但是反制的2次攻击效果是不可能的，我自己测试过。50%的减伤15%对耐攻外的宝宝效果那叫一个不明显啊，不过耐攻就需要了，升龙是以耐攻的高生存力为出发点累计伤害，耐攻攻击会稍低些，升龙会满足你，反制不解释。

宝宝推荐打书：高级勇敢、高级保命、高级反击、高级防御、高级报复、高级毒、高级吸血。

技能解析：这类书会多一点，高级勇敢附带的夜战能力为辅，主要是避免低血逃跑的尴尬，高级反击不解释，以上为2技能，所有推荐都以4技能加护符为例。高级防御也是相当必要的，克制高强力那效果也是杠杠的，增加的防御也是很可观的，总而言之耐攻是必打的。高保是生存能力，高级报复是配合升龙跟高保作为输出，可以不带。高级吸血不说了，关键就是高级毒我给大家解析一下，改版后的非主流高级毒，很冷门的技能但是效果相当不错。

总体推荐打书：高级勇敢、高级反击、高级防御、高级毒、护符带高保命加吸血。

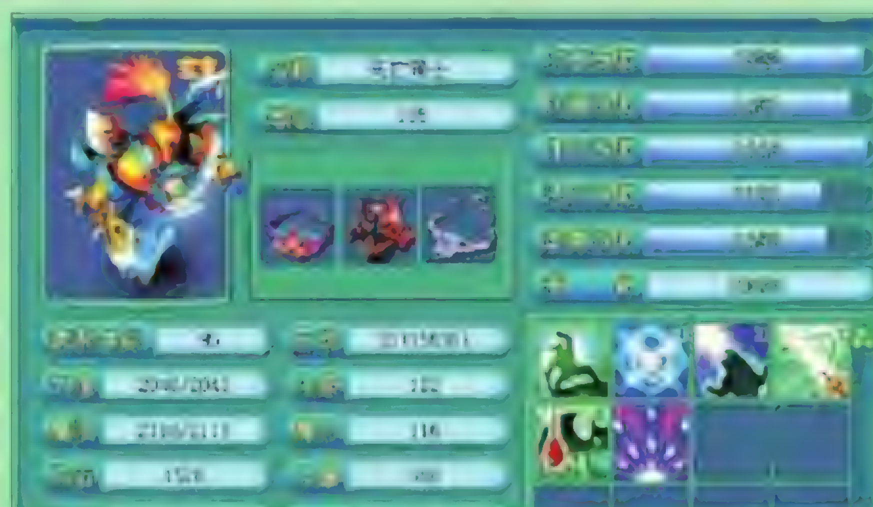
搭配时高勇高反高防为必须，高吸、高毒、高报、按护符自选，高保为主。

第二类：极限输出流

输出流

坐骑推荐技能：莽撞、升龙、嗜血

以下每一类会给两种不同搭配请仔细看看，莽撞的20%输出、升龙生存下的30%输出、嗜血那仿佛高强力的效果搭配起来那不是一般的销魂。


高保命类型反制宠


宠物种类多


用谁随便选


强力输出


团战霸主

推荐技能：高勇敢、高保命、高报复、高必杀、高偷袭、高吸血。

技能解析：让伤害来得更勇猛些吧，这类宝宝PK虽然并不是太合适，但是镇魔活动当输出还是很漂亮的，高勇配合高保高保配合高报复，高偷10%伤害也推荐，高强力在4技能的宝宝里并不推荐，因为以上6个技能已经满足了你所有要求，按高报复加30%伤害高偷10%莽撞20%升龙30%嗜血加伤的数据叠加下，拥有90%的伤害加成，佩戴个高必，130级带的宝宝破万是梦吗？

总体推荐打书：高级勇敢、高级保命、高级报复、高级必杀、高级吸血、高级偷袭。

这类的偷袭有些难以取舍了，10%的伤害虽然可观，但是高吸才是配合的关键，空血必杀高伤害吸满血我经常发生，所以请玩家自我搭配。

数据流

坐骑推荐技能：莽撞、嗜血、连环

莽撞还是为了那20%的伤害，嗜血是增加伤害，笔者极端不推荐莽撞加连环还加个乘胜，这样就把位置都占了，效果其实并不大。

推荐技能：高级连击、高级吸血、高级勇敢、高级偷袭、高级神佑复生、高级必杀。

技能解析：高级连击为连环此类必带，高级勇敢属于笔者自己的喜好，当然有夜战加高技能护符的最好，高级吸血是增加生存能力如果选择高吸血高神佑就不需要了，相反一样。高级必杀高级偷袭都是配合高级连击增加伤害的，笔者也有一只，不过是生存攻宠，这类最好搭配不过。

总体推荐打书：高级连击、高级必杀、高级偷袭、高级吸血、高级技能加夜战。

第三类：剑气宠速攻流

剑气控制流

坐骑推荐技能：此类比较难办，因为剑气控制流基本不需要配合坐骑技能，攻击流需要，所以我把敏攻的一起写进来，两类发3种流派解析，控制流剑气坐骑随意使用。

控制流：属于团队配合相当牛逼的类型，刷排行或者求速度也可使用。

打书推荐：剑气、高级恐吓、高级恐惧、高级援助、高级敏捷、高级神佑复生。

技能解析：剑气必带，恐吓比较鸡肋，恐惧必备，高级援助效果极品。高敏推荐，高级神佑复生增加生存能力，最关键的是给予援助超强配合，此类宝宝拉出去一定是控的对方苦不堪言。

总体推荐技能：高级恐惧、高级援助、剑气四射、高级神佑复生、护符自选高敏、高恐吓，高什么都行有前4个就是神兽，当然高敏会好用得多。

玩家请自我搭配，加点选择也很多，体不要加，加了神佑就悲剧了，敏耐虽然合适但是会让这个宝宝只变成控场团战，除了需要打生存拿王或者三界服战一类高端PK团战的人，别的敏耐效果会很低很低，而且没有攻击的剑气只能拼人品，所以不推荐，敏攻请自己斟酌各加多少。

剑气伤害流

坐骑推荐技能：伤害即可，生存也行，剑气只是宝宝里需要有一只，并不是主宠所以不要强求搭配。

打书推荐：剑气四射、高级必杀、高级强力、高级勇敢、高级毒、高级敏捷、高级气势、高保高神。

技能解析：剑气不解释，高级必杀必带，高级强力可选可不选。高级勇敢还是老样子有夜战护符为佳，高级毒，毒效果可叠加。高级气势如果打了最好配合指挥腰带，而且打了高气势就做好出来就死的准备。高级敏捷，不推荐不反对，加速度会降低伤害那它做剑气的意义就低了，高保高神是生存技能，请自选，我推荐神佑。

总体技能推荐：剑气四射、高级必杀、高级神佑、高级毒、护符、夜战加任意一高技即可。


群体攻击


伤害不俗


技能给力


激烈战斗


多彩宠物

本月头条

《九阴真经》"天下变"8月8日登场



"天下变"8月8日破势公测

游戏蜗牛与盛大游戏双核运营的武侠网游《九阴真经》全新版本"天下变"，于8月8日正式更新。据悉，此次更新的全新版本"天下变"颠覆了之前的整个江湖，全新版本的更新内容一共包含6个大块，分别为：江湖势力、隐秘势力、昼夜交替、天气事件、无门派、小人物成就大江湖。盛大游戏表示，伴随着"万兽山庄""金针沈家""徐家庄"这3个江湖门派的逐步曝光，武林中的新格局已经脉络初显。从背景到场景展示，再到武学详解，关于这3个门派的信息几乎已经尽数开启。而目前只有"入门方法和流程"还处于悬而未决的状态，引人猜测。而在余下的3个势力中，尚未开启的"桃花岛"也终成悬念，而李连杰为全新资料片"天下变"定妆的新形象也成为了此次更新的另一大看点。

头条看点：从《九阴真经》目前公布的情况来看，只有最后一个"小人物成就大江湖"略显神秘，这究竟是指版本带来的体系变革还是指一套尚未公布的玩法？盛大游戏与游戏蜗牛都未作出明确表示，那么让我们共同期待全新版本"天下变"的到来，在"天下变"游戏中一一体会吧。

《百万亚瑟王》首测超万人

7月4日上午10点30分，横扫亚洲的卡牌手游《百万亚瑟王》在万众期待之下拉开了国服首测的序幕。由于首测为限量测试，仅提供同时在线10000人的承载，因此服务器开启15分钟后就达到了服务器的人数上限。在人气爆棚的同时，官方也传来关于公测的一些好消息，目前了解并关注《百万亚瑟王》的人数已经突破80万人。盛大游戏表示，随着首测的火热，《百万亚瑟王》之前的"百万大集结"活动的集结人数也在大幅上升，目前集结人数已达到81万人，增长速度也明显超过前期，一切顺利的话，《百万亚瑟王》将顺利进入公测阶段。另一方面，对广大用户关心的iOS版本，官方也宣布已经顺利通过审核，目前正在进行上架前的最后准备工作，虽然iOS版没赶上此次首测，但在公测前上架应该不成问题。而在这之前，iOS用户可能首先迎来的是iOS版的游戏助手App。

《时空裂痕》公会Raid大赛圆满落幕

盛大游戏宣布，《时空裂痕》历时3个月的"公会Raid大赛"正式落幕，地狱破晓副本的FD也花落1区圣堂城服务器绝霄域公会。据悉，"公会Raid大赛"的"堕锤要塞"在各大区服务器已经进入Farm阶段，前10通关的公会均已决出，"公会Raid大赛"进入派发奖励阶段。当然，"堕锤要塞"并非《时空裂痕》的终点，"地狱破晓"中各大强力Boss正在等待各大公会的挑战。当绝大多数《时空裂痕》顶尖公会才刚刚击败了"伊祖吉尔之怒"，正在开荒大地巨龙"蕾瑟斯"时，来自1区圣堂城的"绝霄域"公会已经成功击败了火焰巨龙"魔炉"，正式通关当前游戏的顶级副本"地狱破晓"。盛大游戏表示，将按照之前的承诺给予"绝霄域"公会20个《时空裂痕》终生免费账号奖励，以及与开发方Trion Worlds直接交流的机会。

盛大焦点

首杀！

First Down（FD），可以翻译成首杀、第一次击杀，就是首先杀死游戏中的某个强力Boss的意思，这个提法最早大概是从《无尽的任务》（Ever Quest，EQ）开始有的，不过说到底EQ是个小众游戏，所以这个提法也就没有大范围地普及开来。真正为玩家所熟知，是因为《魔兽世界》，随着"魔兽"的全民化普及，副本、Boss、FD都成了玩家挂在嘴边的流行语。有样学样，此后的大型MMORPG，你要是没有副本啥的，你都不好意思拿出来给玩家看。

《时空裂痕》举办的公会Raid大赛，非常给力。众所周知，由于种种原因，"魔兽"中很多Boss的FD都有着这样那样的争议，举办官方支持的公会Raid大赛，可以去除很多无谓的争端，促进游戏中玩家的忠诚合作，对增强游戏的凝聚力大有好处。



官方网站上，各Boss前10击杀的公会都已列出



"绝霄域"公会已经成功击败了火焰巨龙"魔炉"

Raid大赛已经结束，但FD的征程并未止步，大赛的目标"堕锤要塞"在各大区服务器已经进入Farm阶段，"地狱破晓"成为了新的挑战，"绝霄域"公会已经一骑绝尘通关而去，获得了20个《时空裂痕》终生免费账号奖励，以及与开发方Trion Worlds直接交流的机会。重奖之下，勇者辈出，努力吧……

时空裂痕 ■制作：Trion Worlds ■运营：盛大游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://rift.sdo.com

《时空裂痕》游侠的位面选择

■湖北 frank

《时空裂痕》中的每个职业对于位面的选择都各不相同，就拿游侠来说，神射手和裂痕行者所选择的就是截然不同的，那么我们如何搭配位面调和才能更好地提升自己的实力呢？

《时空裂痕》中的游侠分为远程与近战两个职业发展方向，玩家通常会选择其一，今天我们就简单讲下远程输出游侠关于位面调和的选择。

远程输出游侠又分为3种发展方向——攻击型：神射手、巡林客、爆破者、剑舞者；防御型：裂痕行者；辅助型：吟游诗人。

攻击型优势

神射手是后期游侠DPS最高的职业，这里指的后期是攻强超过1500之后。巡林客在攻强没有达到1500之前的时候DPS稳居第一，再配合T2PvE4件套的水晶激活效果，可以增加60%的宠物伤害，此时同样的攻强可以稳超神射手的DPS。爆破者在群攻方面可以排到第一位，数量越多DPS也就越高，甚至远超风暴法师、重剑战士与裂痕战士。剑舞者在目前版本相对来说是比较弱势的一个灵魂树，基本成为了游侠职业的副灵魂树。当玩家选择神射手、巡林客、爆破者这3个灵魂树时，最重要就是攻强属性，其次是敏捷属性，再次为暴击属性。

攻击型位面调和

1.空气调和中，消耗1单位冲能增加单手武器30单位主属性；

2.战争调和中，30%几率增加1%攻强，可叠加5层的被动技能和下面那个的主动解除技能以及挣脱减少时间的被动技能都是必点；

3.6个属性中的位面充能上限技能；

4.首先点出闪电铭文，然后点出拿匕首和弓的时候增加攻击强度的位面，因为游侠在武器选择方面，首选武器必定为匕首配弓箭，因此这里一定要将增加匕首和弓箭的攻强位面点出。另外还要将空气调和中的弓箭强化和匕首强化先补全，之后点死亡调和中的匕首强化或者生命调和中的弓箭强化；

5.用最低消耗点数点出敏捷属性；

6.点抗性，建议游侠玩家首选水火抗性。

防御型优势

裂痕行者是游侠的坦克职业，该灵魂树的移动最灵活。在裂痕行者51点灵魂树的情况下，配合巡林客5%生命提升、吟游诗人10%生命提升之后，裂痕行者是全职业坦克中，血量最多的。配合剑舞者的副灵魂树，裂痕行者也是全职业坦克中，物理抵抗第一的职业。在偏斜数值达到1000时，裂痕行者拥有47%的物理伤害偏斜以及62%技能伤害偏斜，这有效降低了大量伤害。另外裂痕行者每杀死一只怪还能恢复30%左右的生命，按当前血量提高被治疗量以及身边无数量限制的持续烧怪状态，裂痕行者成为了最优秀的群体物理坦克。

防御型位面调和

1.大地调和中偏斜后可以反伤的主动技能一定要点出；

2.各调和中的位面充能上限也不能放过；

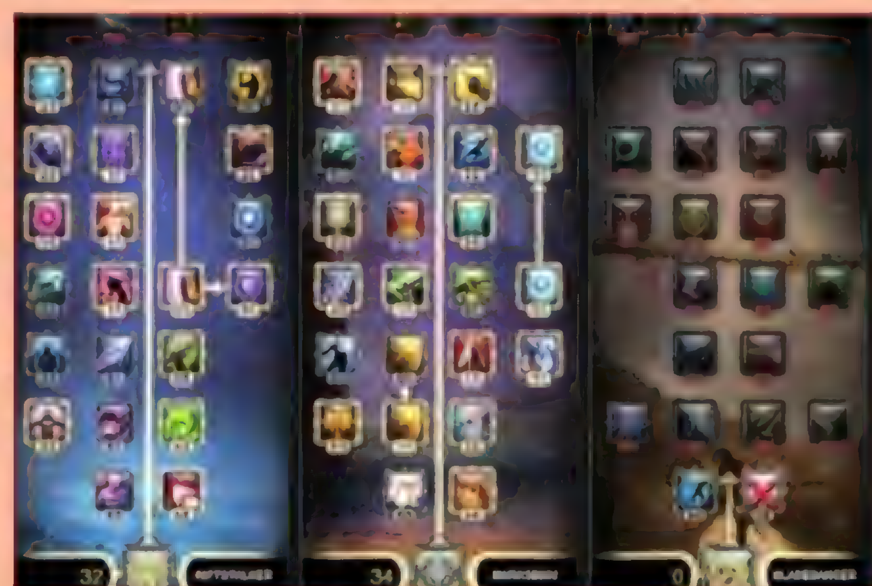
3.各调和中体制属性一定要点出；

4.各调和中抗性，要根据各副本中Boss有选择性的点。

辅助型优势

吟游诗人配合副灵魂刺客及裂痕行者，可让自身抗性成为全职业中的最高者，同时血量也是最高的，还可以隐身，这让吟游诗人成为辅助职业中生存能力最高一个。另外吟游诗人的Buff增益最多最高最灵活，是提高团队容错率不可或缺的首选辅助职业。

辅助型位面调和同防御型2、3、4。



每个灵魂树都要搭配不同的位面调和



许多玩家都不清楚位面调和的价值



游侠在每个团队中都是不可或缺的



游侠职业是传统的物理输出职业，分为近战和远程两种



正确搭配位面调和会让你的输出效率如虎添翼

九阴真经 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：游戏蜗牛/盛大游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：内测 ■官方网站：http://9yin.woniu.com/

“天下变”奇遇门派入门揭秘

■苏州 高尔夫GX6

六大全新门派，携八大门派共战江湖；独创无门派玩法，添真人语音剧本；天气系统登场，昼夜风雪上演江湖大事件，无等级、千种武学、江湖奇遇，真武侠经典延续。

63种可能，江湖门派与八大门派并不互斥

江湖规则设计中，6个江湖门派之间以及其与八大门派之间并不互斥。简而言之，八大门派弟子可以加入任何江湖门派，同时退出一个江湖门派之后可以加入另外一个江湖门派，先前的武学以及成就获得相当部分的保留，加上即将推出的无门派专属剧情，江湖侠士的选择将从八大门派增加至63种可能，实现江湖更高的自由度。

叛师、游历、易容 多重方式多样选择

《九阴真经》将再现武侠小说中的经典桥段，门派弟子可通过叛师下山、下山游历以及易容下山等方式加入江湖门派。当然这几种方式面临的惩罚以及潜在的自由均会有所不同。叛师下山惩罚最为严重，同时自由度最高，而易容下山惩罚最小，但是难度较高。

叛师下山

难度：简单；惩罚：大。

找到门派叛师NPC，接取任务，完成任务。

门派身份称号、门派内功套路全部删除，门派内的各种功能无法使用，获得XX（门派）叛徒的称号，无法加入原门派。人物信息显示为无门派，可加入其余七大门派及6个江湖门派。

下山游历

难度：中等；惩罚：中等。

玩家找到任务NPC，成功接取任务，通过原地护送任务，实现防御效果，要求在2分钟内接受门派内高手的围攻，存活下来，则任务完成。门派身份称号，镇派武学被删除，门派内功套路降级。门派内的各种功能无法使用。玩家成功脱离门派，并且再也无法加入原门派。人物信息显示为无门派。无法加入原八大门派，只能加入新的江湖门派。

易容下山

难度：高；惩罚：小。

在江湖中找到世外名医，了解到易容的功能。此功能需要奇遇道具方可承接任务，开始收集易容材料。提交材料之后，获得游仙岛凭证，可以进入游仙岛，进行易容。成功易容之后，提交任务，完成易容的过程，并且门派武学，门派身份等暂时被冻结，无法使用。镇派武学删除，原门派套路以及内功保留，并且可以使用。人物信息显示为无门派。去除易容效果之后，玩家可以回到原来门派，武学套路等依然保留。

痴男怨女集中营——移花宫

江湖的腥风血雨皆是因爱而生，亲情、友情、爱情如何割舍？江湖中有这么一个势力，门人皆出落得雅致绝俗、清冷孤傲，少有男子，她们行走江湖往往着一袭素纱宫装，秀丽聪慧之中却少了几分常人的生气与感情。再加上她们对品行不端、用情不专的男女惩罚手段极为冷酷无情，使得其成为江湖中人闻之丧魂落魄的江湖势力。这便是《九阴真经》年度资料片中的神秘江湖门派——移花宫。

势力阵营：中立

势力标签：狂

势力定位：远程/近战



天气异相引发世界大奇遇



许多新事件都要玩家在大漠中找人寻物



天气系统对游戏性影响不大，却能还原江湖的真实感



金陵与燕京将成为无根门玩家的聚集地



万兽山庄成为游戏中唯一一个可以驯养宠物的势力

势力兵器：长剑/护指

武学特色：借力打力

势力武学

内功：明玉神功

套路：花神七式、星云剑法、舞月剑诀、琉璃仙舞

轻功：寒凫戏水

阵法：沉香千帆阵

移花宫，被武林人士奉为敬畏的圣地。无论是其对男女之情执著的偏见，抑或是其似柔若无实则暗藏杀机的武学，移花宫所拥有的标签与传统门派截然不同，因而成为众多女侠所向往之地。较为遗憾的是，在招收门徒方面，移花宫同样较为特殊，一直以来宫中门人皆以断绝七情六欲为宗旨，因而只招收冰清玉洁的女子。据闻其在特殊时期亦会接纳极为有限的男弟子入宫，然条件之苛刻，令诸多江湖小生望而却步。无论男女，如欲前往拜师，须得通过三重考验。

万恶妖邪门派——无根门

无根门属于朝廷之中阉党一派，门内弟子多数都是宫中的太监和一些已经隐退的公公，少有一些来自于江湖上的人，他们自嘲无根，所以取名无根门。

门派阵营：邪派

门派武器：剑

武学特色：唯快不破

门派武学：辟邪剑法

无根门作为江湖中较为神秘的江湖门派，在弟子招收有着较为严苛的要求。

1.绝顶高手：修炼葵花宝典至25层的男性侠客会收到一封无根门的邀请信函，邀请其加入无根门。

2.身不由己：在被无根门断魂阵强行去势成功后将会有一定的几率被无根门相中，在此期间可以找无根门的接引弟子加入无根门。

3.奇遇：除了以上两种方式加入无根门之外，还有一种奇遇的方式留给有缘人，奇遇之后将会获得一枚无根门的推荐令牌，持令牌也可以加入无根门。

上述加入无根门的方式都有一个大的前提：当服务器进入4内阶段，必须男性角色并且脱离了上一个门派或者势力，自宫为太监或被人去势为太监，加入无根门时会被要求上交宝贝。

专精五行八卦——桃花岛

故老相传，在东海之上有座十分美丽的桃花岛，岛上花木繁多、姹紫嫣红，尤其是阳春三月桃花盛开之时，景色更是美不胜收。而海边之人却畏桃花岛有如蛇蝎，相戒不敢近岛四十里以内，如说出“桃花岛”三字，任凭出多少金钱，也无寻常渔船敢去。舟子们听到过不少关于桃花岛的传言，说上桃花岛的人都不知端由地迷失了方向，结果就被恶魔捉了去割去舌头、刺聋耳朵百般折磨，还有人说岛上恶魔杀人不眨眼，最爱挖人心肝肺肠。

近年来，江湖上频现武功绝学《九阴真经》的传闻，让黄古箫很是重视，他想起数百年前那位桃花岛前辈留在地下墓室里的武学书册中提到过此书，便想伺机得到此书一窥究竟。可就连他都尚未发觉，一股野心勃勃、忽然间崛起江湖的黑暗势力，已经于无形之中渗入了桃花岛这片净土。

势力阵营：中立

势力标签：邪

势力定位：远程/近战

势力武学

内功：碧波心经

套路：落英神剑掌、弹指神通

轻功：灵鳌步

阵法：九宫八卦阵



移花宫风景秀丽，成为很多女性玩家的首选势力



移花宫的“校服”让人耳目一新



移花宫的“粉色系”武学，让很多女性玩家一见钟情



无根门的辟邪剑法让不少玩家又爱又恨



无根门的阵法可以把其他玩家强行去势，据说学习此阵法的代价不菲

REVIEW

P123

美元大战僵尸

在内购主导的移动游戏里，消费者的消费行为所起到的作用和游戏产业的传统完全相反。在传统行业，消费者花的每一分钱都有助于产业的成长和进步，但是移动游戏和社交游戏的消费行为只有一个作用：证明怎么收费是对的，是更多低端用户喜闻乐见的，快速聚集的资本几乎不会对行业起到任何促进作用

■浙江 SuvietRat

从西伯利亚森林到英吉利海峡

从《空地一体战》这里，我们能看到Eugen Systems试图在保证游戏性的基础上，努力还原真实战场的决心。真实和游戏性本来就很难调和，加之预算有限，显得制作组有些力有不逮，但综合来说，这依然是今年策略游戏爱好者最不容错过的作品。



■ 空地一体战，向着真实宏大的战场迈进吧！

战争游戏
空地一体战
Wargame: AirLand Battle
类型
策略
制作
Eugen Systems
发行
Focus Home Interactive
发售日
2013.5.30

“从波罗的海的什切青到亚得里亚海边的里雅斯特，一幅横贯欧洲大陆的铁幕已经落下。”

——温斯顿·丘吉尔，1946

作为20世纪下半叶人类历史上最重大的政治和军事事件，冷战可能会成为可预见未来内最为人们所津津乐道的话题，更因为冷战“斗而不破”的特点为人们留下的巨大遐想空间，“冷战变热”自然而然地成为了无数艺术形式热衷的题材。从小说到电影，从音乐到游戏，上至总统顾问，下至中二少年，无不对“美苏开战”的各种可能性投入大量的热情。在这些架空手段中，RTS游戏以其对战场的实时再现能力成为这一题材的绝佳表现形式，法国制作组Eugen Systems开发的《空地一体战》就是其中的最新一员。

士兵的战场

作为《战争游戏——欧洲扩张》（简称WEE）的续作，《空地一体战》（简称WAB）的背景仍旧设定在了上世纪80年代的欧洲，冷战对峙的最后岁月。游戏风格和方式基本继承了WEE的风格，玩家的战场是典型中西欧田园风格的地图，在第三代Iris Zoom引擎的支持下，可以实现游戏内从白云朵朵的卫星视角到能够看清步兵手中机枪的无级缩放，战场最大尺寸更是达到了150平方公里。相应地，游戏中的交战距离也比一般RTS远许多。尽管出于平衡性的考虑，特别是对WAB新增的固定翼飞机生存能力的考虑，反坦克和防空导弹类武器的射程被限制在了现实射程的1/3左右，大约在3000～4000米，但法国人还是尽力还原了真实的战场。步兵们在500米上对射，坦克在2000米上怒号，而炮兵则向着15000米外倾泻炮弹！在WAB中，胜利的曙光需要20公里的困难行军才能初现端倪，那份成就感远不是好莱坞B级片式的“突破柏林墙”能比拟的。

更大的地图与更远的交战距离意味着作战单位的

渺小。WAB改进了游戏画面，相比WEE军用沙盘式的写意与简约，WAB大大丰富了环境的细节：树木、草地和山崖不再是一成不变的团状物和等高线，它们也能够被攀越，被烧毁，被炸得千疮百孔。为了让渺小的单位能够在复杂的战场中被识别出来，所有单位都有醒目图标，全局地图的图标更是使用了北约标准军用标志，军事感十足，而对老玩家来说，游戏也提供了WEE风格的单位名称标志。

卡车玩穿越

城镇中的厂房，步兵的绝佳掩体，但边上的卡车怎么看也不像上世纪80年代的产品

将军的玩具

作为一个冷战题材的RTS，游戏中提供了北约和华约两大阵营共12个国家。除了前作国家外，WAB还为北约新增了挪威、丹麦、加拿大和瑞典以配合单机战役。单位的总数则达到了828种，包括近百种各型固定翼战机，涵盖了12个国家从1945年到1992年的绝大多数陆空装备，既有A-10、F-15这样耳熟能详的冷战明星，也有80版BMPT坦克支援车那种只有样车的冷门装备，还有上百种名称华丽、武器各异的各国步兵。但很遗憾也很莫名的是，诸如BMD伞兵战车和T-72BV之类产量巨大的装备却没有入选。

由于战场视角高高在上，即使排除各国共有的重复单位，数量仍旧超越了几乎所有RTS，因此各种取巧在所难免。很多一脉相承的装备区别仅仅在涂装的样式和颜色，步兵手中的枪械让人回想起了15年前的FPS。一些经典装备的造型与现实出入过大，例如T-80系列作为华约最强大和出镜率最高的主战坦克，其外形却一直处于一种匪夷所思的状态，制作组几次修改后仍错误百出，面对玩家的持续抱怨，最后干脆在官方论坛封IP了事。抛开这些缺憾，就整体而言，WAB仍旧不愧为现今游戏界最全面的欧陆武器军火库。为此WAB还专门设置了一个武器库页面，在玩家挑选装备的同时近距离展示3D模型，既不会埋没了制作组的辛勤劳动，也弥补了玩家在战斗时无暇顾及模型细节的遗憾。

一支军队除了要有武器装备，还需要有能够发挥武器装备的组织架构，这在WAB中的表现形式就是名为Deck的军表。进入Deck后玩家会获得35个左右的行动点和一张分为8类72个空白槽位的军表。每个类别对应不同的单位类型，比如后勤组包含所有补给车和指挥车，支援组分管防空武器和炮兵，侦察组负责侦察兵和侦察直升机等等。每个槽位可以放置一组相应的单位，每组单位拥有不同的上场数量，这些数据直接限制了玩家军队的规模。

当游戏开始后，两队玩家有一个部署阶段，可以在预设指挥区域内部署自己的部队。WAB改变了WEE的高起点低收入的模式，降低了起始分数，提高了每个目标区的得分，这样做大大降低了第一波遭遇时的战斗强度，减少了菜鸟被老鸟开局5分钟冲垮愤而怒



在广阔的战场上，WAB的单位密度并不大，每个单位都可以控制一片不小的区域


我们能在游戏里看到M1A1-D埃布拉姆斯主战坦克


坚守中的BMPT，稳定器失效，火控电脑重启，这些设备损坏都会直接影响部队作战


游戏较为忠实地还原了D-苏制米格27攻击机


制作组收集了大量军事资料，尽可能多地还原了冷战中的经典武器装备

退的尴尬，延长了游戏时间。为了吸引更多玩家，制作组取消了升级解锁的设定，直接开放了所有828个单位，即使刨除毫无价值的鸡肋单位，这一庞大的数目还是足以让玩家根据自己的理念及对单位数据的领悟能力，沉浸在“玩具兵”的海洋中不能自拔。

战争的艺术

WAB拥有3种对战模式，除了常规的摧毁和围攻模式外，经济战颇有冷战风味——胜利分直接来自于部署分，玩家需要在经济和军备之间做出平衡。官方架设了专用服务器提供从5V5到最多10V10的对战。但碍于制作组的技术实力和游戏本身机制，这些超大对战服务器出错、断线、失控和不同步的概率极大，非常影响游戏体验。

作为“图标大战”，WAB的兵力密度并不大，不会出现“满屏的小方块近距离交换线条”的情况。UI简陋但功能完备，不需要上百APM的复杂微操来弥补，单位只有武器开关，没有名为科学的魔法技。一言以蔽之，WAB的操作核心就是：在合适的时间向合适的位置投入合适的兵力。

游戏使用的是RTT（即时战术游戏）常见的真实视野，你看见一辆坦克，但你不一定能够看见坦克身旁的步兵。侦察与警戒在战斗中的重要性非同小可，敌人无处不在，每片树林，每幢房子都可能暗藏杀机。随着固定翼空军的加入，战场也从2D变成了3D，防空与反防空作战上升成军事斗争的核心矛盾之一。一击脱离的攻击机和轰炸机成为了所有地面单位的梦魇，而由地空导弹群组成的萨姆之墙又是战机最大的克星，为此玩家需要专业防空压制战机，或干脆投入地面部队和远程火炮消灭防空武器。然而过于突进的地面部队一旦离开了防空圈的保护，又很容易成为战机的靶子，防空武器面对直升机和固定翼飞机时的射程又各不相同，需要协调各种防空武器应对威胁等等，都成为了考验玩家判断和指挥能力、决定战局的重要因素。

传统地面战方面，WAB中是无法依靠几个SAS背着几百个5.56弹夹拯救世界的，步兵的作用进一步下降，基本失去了野战进攻能力，只能用于巷战绞肉机、要点警戒防守和渗透侦察。坦克，重新成为了陆战的核心，随着制作组改变攻防数据，拉大了高级坦克与轻型车辆之间的数值差距，反坦克导弹对顶级坦克的伤害下降了许多。几台T-80U或豹2A4依靠准确的走位与厚重的装甲，可以将对方地面部队压得抬不起头。但这也并不意味着WAB变成了“坦克世界”，没有防空掩护和侦察兵的视野，坦克又变成一个瞎子和瘸子，随时可能死于非命。

相比之下，制作组对炮兵的改进就显得颇有争议：WAB中的火炮相比前作更为写意，极大地提高了



模型错误

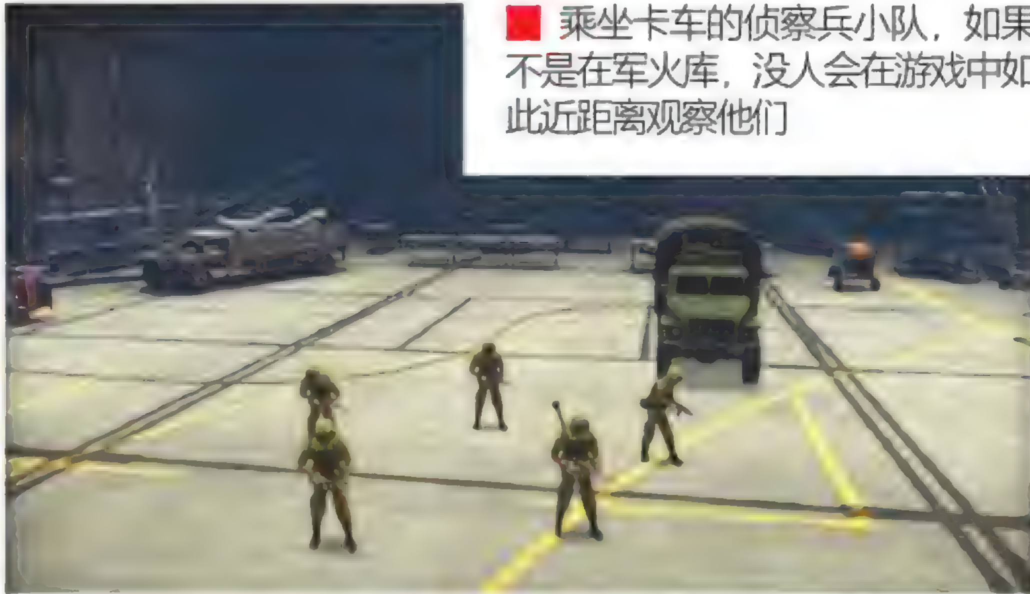
硝烟中进击的T-80U！凶猛的火力，迅猛的机动性，强大的承受能力使其成为天生的战场支柱，也是WAB中的超级坦克，但其模型错误之低级令人发指



忙碌的码头，WAB中城市的规模与细节都得到了极大扩展



10V10的战场全景，庞大的军队同时考验着服务器与电脑的性能



乘坐卡车的侦察兵小队，如果不是在军火库，没人会在游戏中如此近距离观察他们



围攻最后的指挥区，由于出兵点近在咫尺，最后的高地总伴随着最惨烈的战斗



一个典型的Deck，需要玩家在各个方面做出取舍

射速，但降低了炮弹的伤害，在实战中的直观感受就是一排类似WEE中手榴弹的球状物以一种超自然的高射速冲出炮管，飞向目标，激起烟雾无数，蔚为壮观却只是战果寥寥。火箭炮的情况更为糟糕，几乎不可能打死目标，完全沦为了火力压制武器。虽说打击士气在WAB中也有重大意义——单位在遭受攻击后会呈现出不同的状态，会担忧，进而受到震慑和震撼，显著影响单位的射速和射击精度；接着会被压制，蹲在原地不听命令也不会开火，直至士气崩溃，不顾一切地四散逃跑。有效的火力压制是减少进攻伤亡的最佳途径，但这也暴露出电子游戏在模拟实战时候的固有瓶颈——将火箭炮强化到现实中的威力，可能会对平衡性和游戏性造成破坏，而保证了“压制”这一玩法后，又显得火箭炮有点假了……

由于对战模式的胜利条件与己方的损失，特别是高级单位的损失直接挂钩，加上为了突出空军作用，游戏人为地限制了防空圈范围，高经济增长率又保证了每个玩家手头都有足够的分数召唤预备队应对突然打击，以及人类固有的惰性，游戏中一个不好的现象就是战局很容易变成围绕地图中央几个争议点的阵地战。前线的每一片树林中塞满了各式坦克，每一个居民点里都隐藏着无数导弹。大家对峙着，小心翼翼地摸索试探，比拼着耐心，期待对手发起莽撞的冲锋，直至最终消耗完所有时间靠得分获胜。这种情况在配对排名战中特别明显，制作组如此设定的初衷应该是为了延长游戏时间、提高容错率以提高游戏的休闲性，留住更多的低阶玩家，但也很容易滑向冗长、沉闷的深渊。

高空打击

盘旋中的苏-25攻击机，进入战场后战机会在指定区域待命，消耗完主要弹药和油料后就会脱离战场，玩家也可以手动命令飞机离开地图

斯堪的纳维亚的纠结

相比多人对战的气势磅礴，WAB的单机战役部分只能用糟糕来形容。WEE的战役是假设冷战时的一些著名真实事件演变成了战争，虽然战斗很是沉闷，但历史事件的穿插至少显得非常有文化和深度，到了WAB里，完全就是另一回事了。

WAB的战役名称叫做“入侵斯堪的纳维亚”，应对了新增的3个北欧国家，采用的是回合制战略地图模式。玩家在战略阶段可以控制每支部队的移动，召唤援军，使用侦察机、轰炸机甚至于毒气、核弹之类的战略技能，应对诸如“捷克人暴动了”之类的随机事件。看起来还不错？但进入战术阶段后，玩家只能使用参战部队的预设Deck，和电脑消耗20分钟决出战斗结果。整个战役异常沉闷，缺乏背景介绍与英雄主义的煽情。战术阶段也无法自动结算，经常需要在某一个战场使用一堆莫名奇妙的装备进行重复劳动，十分消磨心情。

整个WAB的单人战役，可以说完全是赶工的产物，毕竟WAB的上市时间与前作仅仅相差一年，还



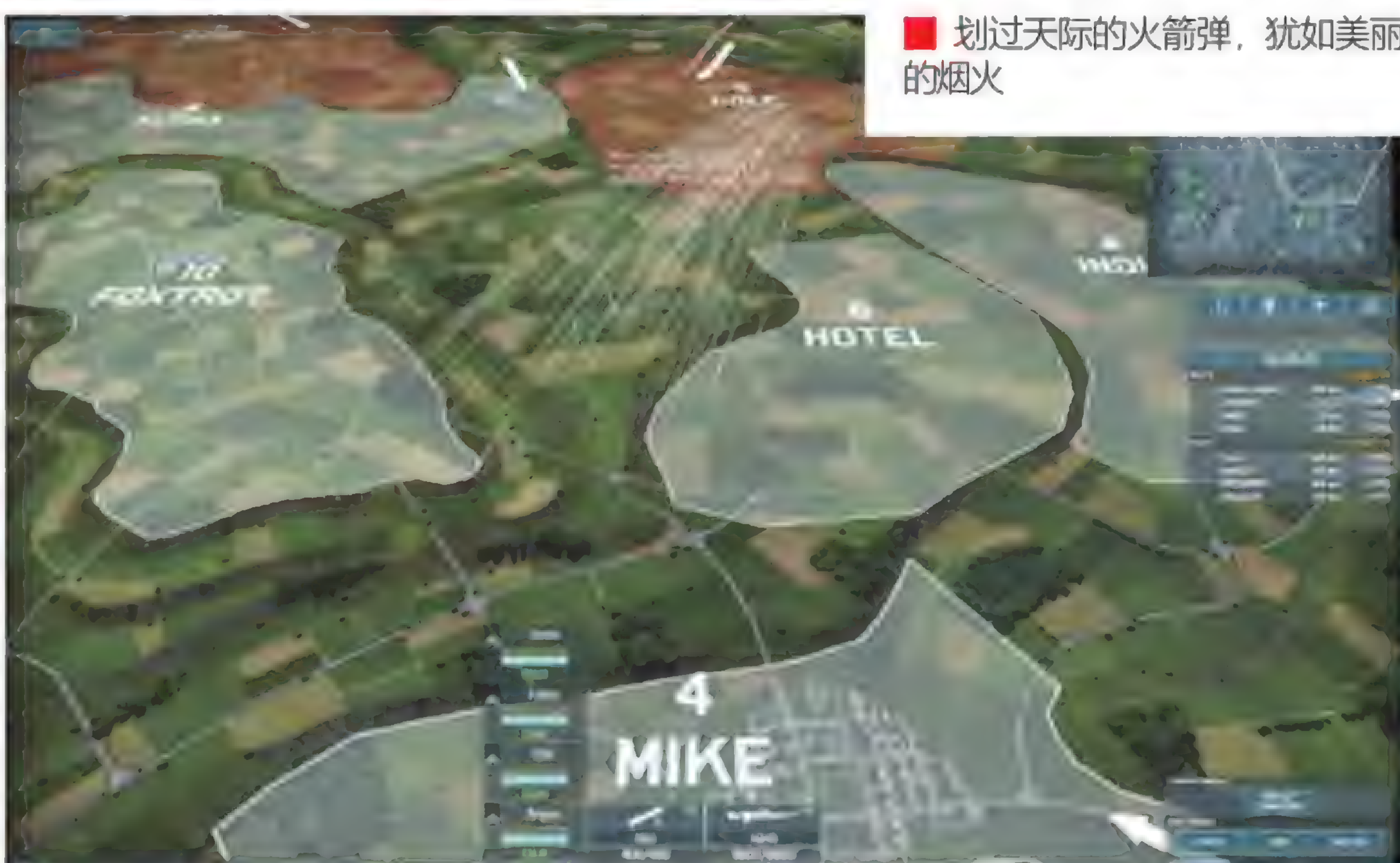
■ 5架法制军旗战机试图挑战萨姆之墙，然而它们很快就会付出高昂的代价



■ 伴随前进的北约补给车队，后勤是战争中不可忽视的元素



■ 横向机动中的苏联坦克群，强大的冲击力伴随的是高昂的价格和同样昂贵的辅助车辆



■ 划过天际的火箭弹，犹如美丽的烟火



■ 准备进攻的T-80BV坦克，不规则半球形铸造炮塔和反应装甲永远是3D模型的噩梦

需要更新游戏引擎，直至上市前一个月预售Beta开始时，游戏内的数据都一塌糊涂。不过好在法国人对自己有热情的事物还是相当勤勉的，游戏上市前后各种补丁不断，甚至出现过一天三更的盛况，虽然不少情况下是为了修补前一个版本的Bug，不过敬业精神仍旧可嘉，对于可能会新增单位甚至国家的DLC也可以有些许期待。此外制作组的法式爱国主义情怀收敛了不少，法制武器的诡异程度远不及前作夸张，抹黑英国武器的程度也有所下降。只是抓小放大、遮遮掩掩、莫名其妙的法国式平衡修正仍旧让人感觉匪夷所思。最糟糕的还是游戏的服务器问题，间歇性抽风、无预兆断线、无法登录都是家常便饭，每个国内玩家都有过对着登录界面怒号的体验吧。

战争模拟器

总的来说，《空地一体战》还是一块闪光的金子，一台最真实展现上世纪80年代战场风貌的战争模拟器，也是一款好玩的即时战略游戏，能够为玩家带来足够的想象空间与游戏乐趣。如果你看了这篇评论，有兴趣尝试一下，不妨先温习一下本作的历史背景，这样兴许能更有代入感一些。

空地一体战（Airland Battle）是美国陆军在1982～1990年间的欧洲作战教条，是为了对抗苏联大纵深立体作战，克服传统美国陆军交战距离近、作战区域小的弱点而提出的作战理论。其具体战术表现为使用空军进行纵深打击，攻击敌军后方目标，截断敌军预备队，为陆军开辟道路，辅助陆军进行推进，将战场扩大到全区域。空地一体战可视为美国陆军对自己在军种之争中处于下风的承认，其所呈现的立体化作战从上世纪30年代起，便是世界各国机械化作战追求的理论和努力实现的目标。

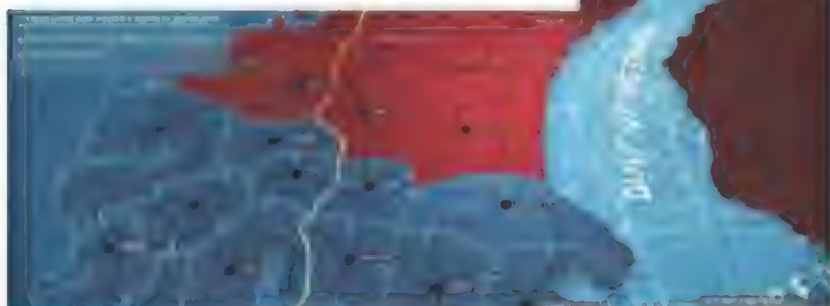
苏联可能是世界上最没有安全感的国家。对他们而言，来自外部的突然袭击并不是杞人忧天，无论是1918年的外国武装干涉，还是1941年的巴巴罗萨，都对这个国家造成了无法磨灭的灾难和影响。而从军事传统上说，尽管俄国历史上最辉煌的军事成就都是在防守反击中取得的，但俄国对进攻型军事学说的痴迷可以追溯到沙皇时代，在二战末期苏联对德日的打击中发展到了顶峰，并一直延续到冷战时期。

尽管已经是世界上面积最大的国家，但苏联仍旧在无休止地追求更多的安全空间。苏军驻德集群为什么会是当时世界上最强大的军事集团？克里姆林宫说是为了保卫苏联和东欧社会主义国家。如何保卫？位于阿尔巴特大街的国防部说我们将攻占西德，沿莱茵河建立防线。所幸驻扎在中欧的两大军事集团都没有在常规军备上取得过一边倒的优势，再加上核武器这把达摩克利斯之剑，欧洲大陆还是迎来了近半个世纪的恐怖和平。P



军迷醒目

草丛中的1980版BMPT坦克支援车，这种只有一台样车存世的秘密车辆直到近年来才为外界所知



玩家在战略地图中可以选择不同的地图技能，但地图到处透着简陋二字



对峙中的东德陆军与美军，华约非苏联的武器质量明显偏低



战斗结束后的计分板，炫耀的好机会！



烈火焚城！顶着燃烧弹和火箭炮弹幕进行突击的华约快速部队

■天津 半神巫妖

没画完的概念画

《记忆猎手》提供了一个很诱人的玩法与不落俗套的世界观，但当这一切糅合到一起时，却没有绽放出应有的光彩——该归咎于流程限制，还是因为制作组根本没有为这个游戏世界做好准备呢?

记忆猎手
Remember Me
类型
动作
制作
Dontnod Entertainment
发行
CAPCOM
发售日
2013.6.3



■《记忆猎手》能否真正让玩家做到"勿忘"，光凭一个好创意似乎并不够

漫长的本世代让很多游戏题材趋于雷同，翻来覆去就是那几样，好在今年E3让我们嗅到了一丝改变的味道。《记忆猎手》就在这个大环境下诞生，代表了一种新的风向，一种竭力寻求游戏题材和模式上的创新。只不过，这款游戏看似创意的设计究竟给游戏加了多少分，这是一个值得探究的问题。

技术反思

初探《记忆猎手》，我们可以很容易得出第一印象，这是一款视觉风格上模仿了电影《全面回忆》与《质量效应》，部分玩法借鉴了《蝙蝠侠——阿卡姆城》《睡狗》甚至《波斯王子》的游戏。我们可以找到《质量效应》的冷色调、着装设计与机甲，可以找到《全面回忆》中对人类记忆的掌控与电子化的城市，也可以找到《阿卡姆城》的战斗风格与几乎一模一样的游戏开场（都是主角排队进监狱然后逃脱），最后还有《波斯王子》般的猴子攀爬……

当然《记忆猎手》引以为傲的最大卖点并不是这些借鉴，而在于记忆提取系统以及衍生出的世界观。最明显的，就是游戏开场动画采取了电视广告的方式，这种手法在好莱坞科幻大片中运用的次数非常多——让几个穿着紧身衣的NPC站在白色环境里念叨几句某种科技的好处，其实99%的玩家都知道这种上来就被人大加赞赏的科技背后肯定是黑暗面。话说一沾未来世界就搞一个纯白色背景加上线条简单的紧身衣，就好像维多利亚时期的人们幻想现在的世界满天都是蒸汽飞车一样不靠谱啊。

言归正传，在玩家一边冷笑一边看完几个面目呆滞的NPC文笔极佳的广告词之后，不到一分钟，我们的主角妹子就如约展示了Sensen系统带来的黑暗面。《记忆猎手》为我们展示了一个不一样的未来世界。与《盗梦空间》那种只有极少数人掌握的梦境技术不同，在《记忆猎手》的世界里，Sensen系统就好像手机一样成为了出门旅行、居家必备的日用品。

这个设定的可靠性看起来很值得商榷，无论是当年的汽车还是如今的智能手机，迅速普及的科技产品一直是一种独立于人类本身之外的设备，这个设备不会与人体自身产生过于复杂的交集。像Sensen系统这种直接作用于人体，将自身的记忆随意提取甚至销售的科技产品，限于人类自身的伦理道德观，是很难像游戏中那样普及的。最大的可能是像电影《逃出克隆岛》里描绘的那样，在政府的监管下被迫转入地下。

于是《记忆猎手》的世界看起来就很荒诞了：一方面人们在电视上大夸特夸自由提取、储存甚至销售人类记忆的Sensen系统，另一方面电视台大楼的地下就爬满了被偷空记忆的干尸人（Leaper）——现实世界中一个卖肾买手机的事件都能让人们持续黑上几年，游戏中看上去比正常人还多的干尸人竟然挡不住Sensen的一统天下？

但就是这种荒诞，显示了游戏设计者的一种独特思路，那就是对人类科技无节制发展的反思。我不想武断地说Sensen系统就是对时下流行的科技产品的指桑骂槐，但是偷“吃”记忆上瘾的记忆瘾君子太容易让我联想到如今万事不离手机的年轻人了。和现实中的智能移动设备一样，Sensen系统一开始只是一种人类社会的辅助工具，最后都进化到了人们赖以生存的必需品的境界。人类是利用工具来改善生活，还是反过来被工具本身奴役？这是《记忆猎手》试图探讨的主题之一。

实际上，《记忆猎手》的世界设定是一个典型的赛伯朋克风格，未来的科技变迁、人体改造和无良的大型企业都是这类设定中耳熟能详的元素，这一切从影视作品中延伸出来，被“杀出重围”等游戏发扬光大。《记忆猎手》的世界对这一类作品的爱好者可能吸引力会更大。

玩法残缺

《记忆猎手》并没有把这些世界观放进去了事，而是试图将其转变为游戏性。比如进入某个NPC的记忆来了解地雷的位置；盗取周围人的记忆来获得关键房间的密码；甚至修改某人的记忆以达到借刀杀人的目的等等。初看起来，《记忆猎手》似乎将想象力和游戏性结合了起来。但与《看门狗》的沙盘不同，《记忆猎手》是一款严格按照章节走的线性游戏，如此一来给玩家自由发挥想象力的空间就小很多了。

制作组似乎还嫌不够，遂在有限的章节中安插了大量的肉搏战斗，导致真正像预告片中那样潇洒运用记忆盗取、移植技术解决问题的机会少之又少。最后，这款80%时间都在和僵尸一样的干尸人肉搏的游戏，还偏偏把打击感做得无比之差，模仿了《阿卡姆城》的战斗方式却没有学来人家的打击感——增加的指令本来就减少了战斗的即时感，偏偏指令做得还不



女主角

从玩家的眼光看，一个热辣的女主角不仅难得，也十分养眼。但开发商并不这么看，游戏创意总监Jean-Max Morris在接受采访时就声称，一些发行商仅仅因为游戏主角是女性就拒绝了他们——现在知道为啥游戏里总是大老爷们遍地走了吧……



科技的阴暗面，不过似乎太多了点吧



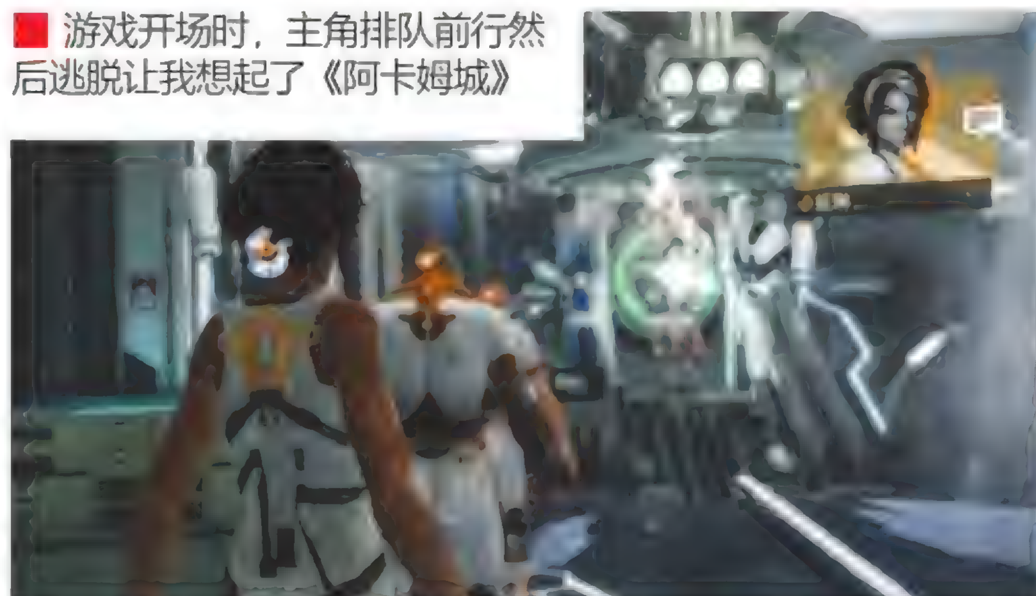
光影缺乏漫反射，主角的身影黑漆漆一片，但不排除是为了视觉效果而故意为之



主界面的艺术风格似曾相识，难免让人想起《杀出重围3》甚至《镜之边缘》



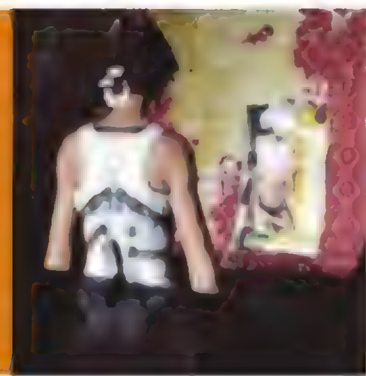
游戏场景格局很大，但是被线性模式所局限



游戏开场时，主角排队前行然后逃脱让我想起了《阿卡姆城》

明不白，导致玩家大部分时间都是在瞎按。

如此，一连串错误让《记忆猎手》变成了一款看上去很好的预告片游戏：美女主角加上第三人称过肩视角让玩家拥有了N个小时欣赏美女臀部的机会；偷取及修改记忆的设定让玩家体验到特别的超能力；“在黑暗的科幻世界里寻找线索解开身世之谜”听上去也很美；打斗和攀爬看上去有模有样。但这些东西攒在一起偏偏就不好玩。玩家就好像《博德之门》里刚出世的1级法师，正想好好施法，大展身手，却偏偏每天只能记忆一个魔法飞弹，结果只能抡抡棍子。



这是？

光有美女主角显然还不够，玩家还能在壁纸斑驳的墙上找到制作组的个人趣味……

如果说《记忆猎手》当初的惊艳是因为预告片和世界观的创意，那么这款游戏在发售后迅速冷却则是因为游戏性的缺失，没有将预告片中展示出的各个元素贯穿整个游戏。比如在第五章的最后盗取Scylla记忆这样的任务，玩家通过排列组合特定目标人物的记忆，以达到改变某人对主角看法的目的，这样的任务大可以普及并融入游戏机制中去。在《记忆猎手》这样一上来就大书特书记忆修改的游戏中，与其让玩家打昏一个守卫不如让玩家通过修改守卫的记忆通过关卡。这也是《看门狗》目前为我们展示的游戏玩法：用手机激活身边各种装置以达到攻击、延缓敌人的目的，而不只是靠肉搏。

至于记忆偷取，玩家只能在一些特定关卡窃取某些人的记忆来获取能力，大部分时间都只能将其当作一种简单的升级系统——这也是一种很保守的设计，在当前众多游戏逐渐摈弃经验值系统的大环境下，大可以将所有技能都设计为通过窃取记忆才能获得。如此一来就给了玩家一个使用窃取记忆技能的理由，也可以算作一种要素收集。

更悲剧的是，《记忆猎手》每一关模式化情况严重，这一点有些类似初代的《刺客信条》：接到刺杀某人的任务，一路前往目的地然后完成任务。但是《刺客信条》多少还通过沙盘游戏特有的支线任务以及路线多样化解决了一部分模式化问题。《记忆猎手》作为一款线性游戏，玩家每到一关就接到一个盗取某人记忆的任务，然后攀爬前往目的地，肉搏干掉比正常人多几倍的干尸人和无处不在的防护衣战士，最后成功盗取记忆。这种模式化的设计会让玩家有如再次前往《龙世纪Ⅱ》中的柯克沃城的感觉，大大减少了游戏性。

结语

总体而言，《记忆猎手》就好像一张没有画完的概念画，充斥了大量富有创意的设计却没能整合在一起。这也为今后游戏厂商的寻求创意之路提出了一个问题，原本大家都认为好创意很难寻获，但是现在看来有不少人寻获了好创意，把这些点子做成一盘大家都爱吃的大餐却成为了新的课题。



■ 无论什么时代，原始的攀爬技巧对主角似乎都是不可或缺的



■ 游戏的打击感太差，偏偏肉搏又很多，减分不少



■ 这里的场景有种到了《上古卷轴Ⅳ》主城里的感觉……



■ 和影片《全面回忆》类似，远处雄伟的“高新区”建筑与近处的破败小屋遥相辉映，映射出强烈反差



■ 支线以及搜集任务过于单调，进一步制约了玩法

■山东 科曼奇复兴计划

草包队友，真实作战

相比于前作的华而不实，《空中冲突——太平洋航母》是一款诚意之作，无论是娱乐型玩家还是飞行模拟爱好者都能从中得到乐趣。至于美中不足的AI问题就不要苛求了，有得必有失，要真实，又要爽快，那么只能面对不那么出色的友军了。



■ 其实除去官方华丽的宣传，本作本质上还是一个简单娱乐为主的飞行射击游戏。“航母”的主题体现得并不像宣传的那么明显

空中冲突
太平洋航母
Air Conflicts: Pacific Carriers
类型
飞行模拟
制作
Games Farm
发行
bitComposer Games
发售日
2012.12.7

在风云变幻的游戏圈中，“空中冲突”系列算是那种红不起来也死不下去的典型。在前作《秘密战争》被媒体和玩家一顿喷后，这个系列回归历史基调，基于二战太平洋战争的经典战役，制作了这款《太平洋航母》。新作固然是比不上《伊尔2》这种经典二战飞行游戏，但对于大部分二战迷来说也是值得一玩的。

从“战机”到“机群”的变革

《太平洋航母》最大的亮点是突出了“航母”这个元素。玩家不再扮演某位固定的飞行员，而是控制整个航母舰载机群。具体控制的原理是玩家可以像“魂”一样任意选择一架战机扮演飞行员，并在游戏中随时切换。在每场战役开始前，玩家能够查阅本次任务的飞行员名单，指定飞行员参与本次作战。游戏初期的所有飞行员都是新手，不被玩家控制的战机被AI控制，作为菜鸟飞行员，“他们”几乎不会给你任何帮助。但当你扮演一名飞行员击落敌机后，这名飞行员就会获得经验，经验累积到一定程度时，即使你不控制这名飞行员，这架飞机的AI也会变得更有效率，甚至比玩家更加善战。

在手把手培养战友之余，玩家还得了解和管理航母机群中不同的飞机类型，以便应对各种状况：战斗机适合高速截击和对脆弱目标的平飞轰炸；俯冲轰炸机适合攻击地面或者海上的重型掩体；鱼雷机顾名思义，是装备鱼雷攻击水面舰艇的飞机。玩家需要事先分析不同的任务，合理分派战机和飞行员，这样使游戏增加了一定的养成和管理元素。玩家需要在派遣飞行员的问题上十分慎重，一旦有精英飞行员牺牲，前面辛辛苦苦培养的成果就毁于一旦。但是如果全部派菜鸟飞行员上场，又很难在战斗中取得优势。因此玩家必须根据不同的战役做出抉择，既能保证任务的完成度，又能让菜鸟学员得到充分的锻炼，使他们早日“脱菜”，加入精英飞行员行列。

这种设定更解决了飞行射击游戏的一个千古难题——游戏体验与真实性的平衡。在以往的飞行射击游戏中，为了让玩家的游戏时间更长，游戏往往会设定玩家的座机拥有高于真实世界载弹量几倍的弹药，甚至是无限弹药。这样对于喜欢真实模拟的玩家来说，显然是十分无聊的。相反，飞行模拟游戏将战机的弹药完全按照真实情况装载，那么玩家就要疲于起飞和降落来装载弹药。而在《太平洋航母》中，飞机的弹药虽然完全按照真实情况装载，但是一旦你打完弹药，只需要切换到下一架飞机，将没有弹药的飞机交予AI，AI就会自动飞回航母进行补给。这样既保留了真实性，又保证了玩家持续的游戏体验。



电子表

座舱视角看着简陋了点，贴图和建模都比较寒碜

回归历史

前作《秘密战争》被诟病的理由，很大程度上要归功于极不靠谱的游戏剧情。本次《太平洋航母》回归历史基调，所有的战役均根据历史事件改编（当然，不要指望这部主旋律游戏会真实还原珍珠港事件中美帝被打得毫无还手之力的史实）。制作组通过大量黑白影像来烘托二战氛围，例如全程黑白的过场动画、多次穿插的航母高炮控制桥段，都让玩家有机会立体地接触到太平洋战争。制作组还十分有诚意地为日军战役制作了日语对白（当然对于国内玩家来说这没啥吸引力），使游戏更具历史氛围。

另外，本作依旧沿用了系列的经典设定。玩家可以选择街机或者模拟两种方式进行游戏，前者屏蔽了大部分真实性设定，可以让娱乐型玩家最大限度地享受零基础的爽快空战；后者则尽可能地表现真实飞行中气流扰动和失速等问题，让飞行模拟玩家不至于觉得太小儿科，较好地满足了各类玩家。

战队控制的缺失

如果说本款游戏最大的失败之处，那就是缺乏及时有效的命令来控制机群，有机群之名，无机群之实。玩家和AI在大部分时间都处于井水不犯河水的关系中，使得之前官方吹嘘的“控制航母和机群”显得不那么理直气壮。

例如当敌机正在进攻己方机场的时候，你需要一个系统能够跟AI队友说一声“哟，让我们一起把他们打下来”。但事实是玩家只能看着满天乱飞的友军干瞪眼，加之前期AI飞行员经验不足，在一开始的几关里，玩家基本等于是在孤立无援的状态下迎战敌军，十分尴尬，甚至有时还会出现AI菜鸟飞行员撞上玩家战机的惨剧，这对于机群来说无疑是沉重的打击。

总体说来，本作摆脱了前作的弊端，将“空中冲突”系列又拉回到了系列开创之初的基准线上。作为一款2GB左右的娱乐向飞行射击游戏，你也不能奢望得太多。



航母上3种飞机需要玩家针对不同的情况合理配置武器，但是飞机出场的顺序却是固定的，让游戏的战术性大大下降



全黑白的过场动画和人物介绍很有二战Style



玩家需要合理地配备每场战役的飞行员，使得机群达到最大作战效能



本作解决了机群作战时真实性与游戏性难取舍的问题，但带来了新问题



日军任务给玩家另一个角度来看待这场战争

■辽宁 陆夫人

像个野蛮人

在“后D3”时代，Diablo Like游戏依然前仆后继。众多厂商突发奇想，给这个单纯古朴的游戏类型加入了很多奇思妙想，以期达到让人眼前一亮的目的。这个目的的确达到了，就如《范海辛》一般，一看就有尝试欲，可惜一尝之下，就会发现它们连最基础的设定都做不好。

■ 在无力的手感和单薄的系统之下，黄色的伤害数字就是你最后的安慰了



范海辛
惊奇之旅
The Incredible Adventures of Van Helsing
类型
ARPG
制作
NeocoreGames
发行
NeocoreGames
发售日
2013.5.22

“面子足，里子粗”的《范海辛——惊奇之旅》从一出生就中了“诅咒”。因为“暗黑3”全盘网络化而导致的反噬，闹得只要是一款可以不用全程联网的ARPG，就会被众多玩家捧上天，然后再将其拿来揶揄“暗黑3”——网络化部分一直是“暗黑3”被炮轰的重点。所以这《范海辛》一出，大家还没有怎么深入了解游戏内容，光看质感不错的画面，就个个夸奖这款游戏好，并特别表扬它忠于传统单机和局域网的设定。这里我不由得想到了网络上常见的“XX游戏特别好，D3我一个月怒删”的桥段。

但别高兴得太早了，这个匈牙利大作可能在很多玩家的电脑上都坚持不过一个星期。

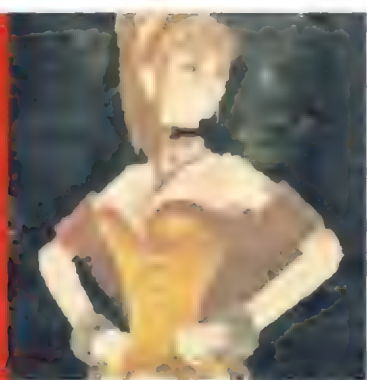
简单且粗暴

不同于市面上常见的那些ARPG，因为制作《范海辛》的NeocoreGames是一家制作带有RPG要素的RTS游戏的好手（代表作“亚瑟王”和“国王十字军”系列），所以在宏大场景以及海量的同屏怪物上，都体现出他们对这种上帝视角游戏极强的画面掌控力。这种先天优势在本作里便呈现出一股……霸气，简单而又粗暴的霸气。《范海辛》看上去就是一个RPG式的RTS！怪物要多少有多少，主角要多暴力有多暴力，让你只需要看那怪物一片片倒下去……不过我觉得这样挺好，避免了Diablo Like的雷同，做出了属于自己的独特味道。

当然了，《范海辛》不光在画面冲击力上很粗暴，其他方面亦有这种体现。首先很值得说的就是技能天赋上的粗暴开创性。在大家被三系天赋带得全民跟风的时候，《范海辛》直接把技能系统砍成了近战、远程双天赋树，另外一种则是专门为团队配合而使用的专属技能栏。且那两条引导游戏角色不同走向的天赋树也很有想法，几乎每项主技能都被制作组给予了3种效果不同的辅助技能。我们可以根据不同战况来选择其一，为主技能增加特殊效果。如枪械射击

有减速、爆炸和增加伤害3种辅助效果，减速加伤可以打Boss，爆炸适合清理群怪。虽然这点设定看起来很类似“暗黑3”里的符文系统，但需要注意的是，“暗黑3”的符文需要进行繁琐的技能切换，而且还会因为更换技能而取消掉“涅法雷姆之勇”增益。而我们的主角范海辛就不需要切换，因为范海辛的辅助技能是蓄力式的，只需要杀敌攒积怒气条，然后给辅助技能充能即可。这比“暗黑3”贴心不少，尤其是在对付那些多阶段Boss时有更多的优势——难道Boss切换个形态我们就要找个角落用三五分钟切换技能，期间被追得像狗？这可真不如《范海辛》实用。

直白地说，“暗黑3”那么做完全是为了逼你穿上全能装备而刷刷刷，而《范海辛》是让你更好地去击杀敌人。



跟班魔女

玩家可以对自己的跟班魔女进行很详细的AI设置：近战、远程还是打酱油，以及技能使用的程度和频率等等，可以说是事无巨细。再加上在剧情中俏皮的魔女总是搞得范海辛下不来台，所以她的存在个人颇为喜欢

没头脑+营养不良

技能设定只是对这个游戏简单粗暴的部分体现，更夸张的要数这个游戏的装备。极高的掉宝率和花不完的游戏货币让人感觉，除非用Hardcore折磨自己，不然这个游戏怎么玩都不会有什么难度。像这种10级新手随随便便就满身金装的ARPG，真的是闻所未闻。至于对应装备而延伸出来的魔法注入和宝石镶嵌等传统内容，玩家都可以以低廉的价格进行循环与回收利用，类似“赫拉迪克箱子”的宝物三合一也不像“暗黑2”里那么昂贵，因此金钱可轻松积攒起来。既然钱和装备都不缺，玩家自然也视其如无物。在很大程度上，过于迁就玩家的设定破坏了游戏的资源体系，也就没有思考、衡量、计算之后的成就感了。

可能你就喜欢这种豪爽的气概，那下面的问题就让你很难豪爽起来了——《范海辛》的手感很糟糕，人物近身肉搏的动作略显僵硬。如果选择走远程H/R战术的话，你会发现主角射击与跑动的切换是如此生硬。经典的原地射击被改得莫名其妙，鼠标点射可以追出屏幕，但是按下Shift键的原地射击竟打不出自己当前的屏幕。

更要命的是，一直以帅气著称的范海辛连帅气也没有保住。别家ARPG的人物装备越做越帅，到这款游戏里却是越来越丑。刚开始还是长檐皮帽配合近身皮衣的西部风格小帅哥，20级开始装备就变成棉帘毡帽加皮袄了，他们的美工究竟是有多恨范海辛啊！显然，制作组没有妥善解决ARPG随机装备带来的美术协调问题。

在传说中，范海辛是一名著名的吸血鬼猎人，矫健而勇敢，睿智而聪慧，堪称正义的化身。而在《范海辛惊奇之旅》这款游戏里，我们扮演的只是一名只会杀杀杀的莽汉，像个野蛮人，无需做思考，手感还稀烂。看来，NeocoreGames还远没有触及到ARPG的真谛。P



■ 技能系统是制作组深思熟虑的结果，其它系统就欠妥很多了



■ 这个充满科技与魔法的世界里到处都布置有这种大型的景物，看起来很是壮观，这点似乎是欧洲制作组的共性？



■ 帅气的皮毛和双枪曾是这款游戏的卖点，然而这两个东西来得快去得也快……



■ 精致的画面更加凸显出系统上的粗糙，让人惋惜

■山东 科曼奇复兴计划

伪上帝，真市场

联系游戏内容，《上帝模式》这个名字似乎有点反讽的意味。这款游戏固然不乏可圈可点之处，但是身为真正的“上帝”——玩家，只要玩上几把，就会意识到制作组自以为高明的商业化小技巧。

■ 这独眼巨人浓浓的既视感是怎么回事，这真的不是“战神模式”吗？



上帝模式
God Mode
类型
射击
制作
Old School Games
发行
Atlus
发售日
2013.4.19

把“战神”系列的人设和美术风格拿过来，加上CoD的僵尸游戏，再融合流行得有点泛滥的4人合作，最后混搭一些桌游里常见的随机性规则，这就是我对《上帝模式》的第一印象。当然作为一款小成本游戏，它的素质和创意设定都有亮眼之处，但是急功近利的制作方为了拉动销量，用过度商业化的设定彻底毁掉了这款游戏。

创意上乘，黑马潜质

其实在《上帝模式》之前，只有《恐惧杀手》《暗黑之门——伦敦》等少数几款作品尝试将热兵器与地狱、恶魔等传统认知中的冷兵器产物结合在一起。这对于玩腻了“现代战争”以及“战神”式割草的玩家来说都是一种不错的调剂，因此《上帝模式》的出现还是很抓人眼球的。玩家控制的是某个面目丑陋的僵尸，只有突破上帝为你设下的重重考验才能最终升天。所谓的考验就是在一个个封闭的地图里拿着冲锋枪、加特林、榴弹发射器等大杀器，刷够一定数量手持中古世纪武器的各色地狱恶魔。当你完成了一系列的考验，上帝就会奖励你大笔大笔的钱用来购买更多的大杀器打通下一个地图。不要问我为什么上帝给你大杀器而不是一道圣光让你变成天使什么的——只要可以割草，玩家才不在乎上帝怎么想呢。

当然单纯的无脑割草很快就会让人感到厌烦。于是游戏加入了随机主题的机制。如果你看过电影《勇敢者的游戏》，很快就能理解这种源于桌游的机制。说白了就是“撒骰子，定主题”。一开始系统会给每个封闭地图随机生成一个主题规则。比如地图被浓雾笼罩、玩家杀敌经验值增加、每隔几秒钟随机换武器等等。同时游戏也毫无悬念地引入了等级和武器解锁的概念，玩家除了刷分、刷钱、解锁大杀器之外，还可以解锁各种能力。这种能力类似割草类游戏的“无双”技能，需要玩家放倒一定数量的敌人才能发动。而最逆天、也最难解锁的就是“上帝模式”——无限

子弹+无敌，这也是游戏名称的由来。

这样一看，这款游戏的内容似乎是十分丰富的，至少在刷出“上帝模式”之前，可玩度还是大大的有。但是——

单挑Boss，怒刷装备？

这种设想在《上帝模式》的前期完全不可能实现的，因为游戏制作组压根就不想让你单刷。Steam商店上醒目的“四人团购”广告似乎已经表明了制作组的态度。因此在《上帝模式》中，无论一个房间里是1个人还是4个人，敌人的数量和血量都不会有丝毫变化。当你想自己玩一会的时候，你面对的将是潮水般的进攻。敌人对你只有单一的仇恨，所以你很容易就会被成片的骷髅兵追得满地图跑，连换子弹的时间都没有。反观4人合作时，由于伤害输出的增加以及敌人仇恨的分散，即使你拿着默认武器，也可以轻松地刷过低难度的任意地图。

制作组这么做的原因无非是出于商业化的考虑——为了让玩家更多地买游戏“刷”销量，索性把游戏做成人少了就没法玩的德行，逼迫玩家找基友上贼船，却不知任何一款带升级系统的游戏，玩家都希望在某些时候（尤其是新手期）能够有机会单刷一些关卡，获得初期的经验和装备积累，从而为真正的高难度多人合作打好基础。《上帝模式》显然没把玩家的希望当回事儿，所以即使有着各种诱人的“团购”广告，《上帝模式》在Steam上的销量也不好。其服务器也如鬼服一般，很少能找到玩家，这一定程度上让现有的玩家升级更加困难，对游戏更加没有兴趣。

孤独无双

特殊技能说白了就是“无双技”，在玩家获得一定杀敌数后可以开启一段时间，不同的无双技能能够有效地协助你的团队。但是当你没有团队时，这技能短得要命的有效时间基本不会对你有什么帮助

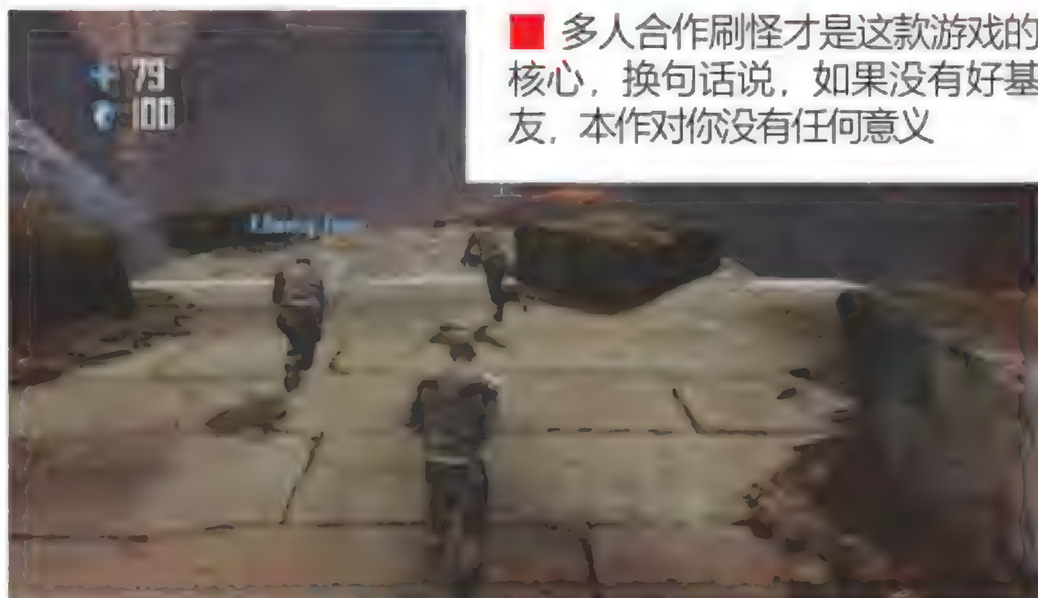
忽略细节，麻烦重重

制作组的急功近利还反映在游戏的一些细节上。抛开不舒服的键位设定和射击手感不谈，作为一个4人合作游戏的《上帝模式》竟然没有完善的语音系统。玩家既不能选择何时开麦，也不能屏蔽那些恶意开麦放农业重金属的无良队友。游戏等待时的玩家列表形同虚设，既不能看到队友的状态，也不能把身手不错的过客加为好友。另外游戏只有公共随机匹配和私人房间两种模式。玩家除非能约足3个好基友，否则就只能和路人共刷Boss。游戏的经验设定依旧采用原始的“击杀得经验”的设定，使得玩家面对血量较厚的高级怪时，集中火力不如坐等“补刀”的收益更大，大大打击了玩家的积极性。这在连网游都知道让玩家“按劳得经验”的时代实属罕见。

《上帝模式》的诡异设定让我们不禁开始反思，在长江后浪推前浪的商业化潮流中，有多少好游戏为了一个“钱”字而被拍死在了沙滩上。本作原本有黑马潜质，却因为过分追求利益，落下一个被“上帝”们抛弃的下场，对此我只能说一句活该了。



作为一个地狱向割草游戏，没有丑陋又巨大的最终Boss怎么能说得过去？



多人合作刷怪才是这款游戏的核心，换句话说，如果没有好基友，本作对你没有任何意义



如果你想在游戏初期单刷任何一个关卡，后果都会像此图一样惨不忍睹



游戏里的很多场景都像是在向“战神”系列致敬



随机主题带来的不确定性能给玩家的每次游戏带来不同体验

■晶合实验室 Oracle

美元大战僵尸

在今年6月中旬刊里，我在这个栏目里探讨了过度商业化的思路是怎样毁掉几款创意不错的移动游戏的。时隔两个月，正好出现了一个典型的例子，为这一现状做了一个最合适不过的注脚。这就是曾经的休闲游戏界的传奇、PopCap里程碑的《植物大战僵尸》……的续作。



■ 最下面这一行副标题改成“It's about IAP”更合适一些

植物大战僵尸2 奇妙时空之旅
Plants vs. Zombies 2: It's About Time
类型
塔防
制作
PopCap Games
平台
iOS
最近更新
2013.7.9

《植物大战僵尸2》（以下简称PvZ2）可真算是千呼万唤始出来。在2009年的初代大获成功之后，PopCap忙不迭地往各种平台上移植，主机、掌机、手机就不说了，连页游都有这款“菜园马其诺”的身影，似乎完全忘记了续作这回事。去年他们终于承认续作的存在。但也只是存在而已，在近一年时间里没有任何具体消息。然后在今年6月，我们终于看到了首批官方截图和视频，并宣布游戏将于一个月后在iOS上推出。

是不是有点眼熟？iOS上备受期待的赛车游戏大作《真实赛车3》也走了类似的路，开发时遮遮掩掩，公布首批信息后迅速发售，完全没有传统宣传造势的过程。在上架之前，游戏大致什么样，玩家完全不知道，等到玩到游戏才恍然大悟——怪不得官方对游戏内容三缄其口，完全是不敢公布吧！和这款“真实内购”一样，PvZ2的内容如果提前披露，多半会引起玩家口诛笔伐，对游戏造成不利的舆论，谁让这款游戏是“美元大战僵尸”呢？

游戏性，靠边站

纵观PvZ2，我们可以清晰看到这款游戏的设计思路。关卡设计的首要任务，是保证将游戏流程拖得足够长，难度足够高，以刺激玩家购买遍布游戏的内购，这大致从以下几个方面来实现：

在塔防阶段，PopCap大幅度提高了游戏难度，同时增加了几种强力技能和增益效果。你可以给植物喂食，每个植物在吃到叶子后都跟打了鸡血似的，威力无比，足以逆转局势。更有3种如同上帝之手般的技能，可将僵尸玩弄于股掌之中。好消息是叶子和特殊能力都可以用游戏掉落的金币来购买，叶子更是在游戏过程中就有掉落。坏消息是由于三星评价条件苛刻，叶子和特殊能力的介入不可避免，光靠自然掉落就有点捉襟见肘——这时你就可以考虑花10美元买2万游戏币来让自己的游戏体验不

那么憋屈。

那么，既然三星评价这么折腾，我们随便打打休闲一把不就行了吗？这个想法有点天真。你不攒够足够的星星，是无法解开下一章的，这便是流程方面的强制限制。每关的三星评价都有苛刻的条件——这没啥，权当自我挑战，合情合理。但当我打第一个场景的时候，发现每关只有一星上限，并没有出现论坛里所说的三星挑战。等我打完最后一关，星星数量严重不足，无法解开下一场景，这时突然前面打过的关卡齐刷刷地开启了三星挑战，于是我得回头再刷一次。这时依然无法一次性拿到三星——每刷一次只能解锁其中的一星，明摆着强制重复游戏，单场景要重复4次以上。不想刷刷刷？请花5美元解开下一场景。难以想像一向风评很好的PopCap会出此下策，看来他们从当初的PvZ国内特供版学到了不少东西。

至于刷钥匙来解锁新植物的设定就不说了，钥匙和星星归根结底是一种特殊货币，都能用钱解决，能用钱解决的问题就不算大问题。用钱解决不了的是流程节奏。PvZ是一款体验至上的作品，无数细节在保证玩家可以有一流的游戏体验。比如每关都会解锁一个新玩意，有时是新植物，有时是小游戏，让人从头到尾保持新鲜感。通关之后还有丰富的追加内容，节奏完美，堪称典范。而在2代里，内容被大大稀释，每隔几关才会出现新东西，更别说你还得经常回头刷起。底子已经是烂的，钥匙和星星无非是雪上加霜而已。

存在不合理

当然有人会这么说，存在即是合理的，有人买账，游戏公司还挣了大钱，说明这种模式有合理之处。但和买断游戏比起来，无论你花钱与否，你失去的都远远大于得到的。如果你不打算花钱，你将花费大量的时间去咀嚼了无新意的内容。如果你愿意付出一些代价来换取游戏体验，那么你的代价要比传统付费模式大得多——你大概需要花费几十甚至上百美元才能体验到PvZ初代那种安排合理，张弛有度的游戏体验，而且也只是相近的体验，完美的平衡性、节奏、学习曲线，都会因为内购的无限介入而一塌糊涂。不花钱是能玩下去，但也只是能玩下去，和好玩的差距太大了。

更灰暗的现实远不止于此，在内购主导的移动游戏里，消费者的消费行为所起到的作用和游戏产业的传统完全相反。在传统行业，消费者花的每一分钱都有助于产业的成长和进步，但是移动游戏和社交游戏的消费行为只有一个作用：证明怎么收费是对的，是更多低端用户喜闻乐见的，快速聚集的资本几乎不会对行业起到任何促进作用。这样的现状，也算“存在即是合理”？

人气蔬菜

白菜拳手是一个很不错的新增植物，兼具实用性和趣味性，并有不错的视听效果，它甚至还出现在了《植物大战僵尸——花园战争》中



■ 地图上巧立名目的收费项目有很多，当然你要是愿意刷，不花钱也能打通所有关卡，这时也就无谓关卡流程了



■ 初代中的人气植物如今都明码标价，且只能用内购获得

■ 巫师僵尸看似增加了战斗的不确定性，但并没有造成正面效果，对游戏节奏毫无帮助，只会让玩家手忙脚乱



■ 豌豆射手吃了叶子，立刻摇身变成豌豆机关枪，威力无穷



■ 一个比较显著的进化是，戴夫的动画帧数比以前足了很多

■晶合实验室 Oracle

走在互联网的捷径上

前些日子，我周围有很多朋友在玩一款叫做《疯狂猜图》的手机游戏，内容就是看图猜物，抄袭自国外游戏《Icomania》，将优点和缺点一并继承。优点是上手迅速，缺点是一搜索攻略就乐趣全无。这个有点极端的例子让我思考，互联网对传统的游戏乐趣造成了怎样的冲击？



■ 和网游比起来，单机游戏仍然算一方净土，大部分玩家可以全心全意投入到游戏世界里，自由探索，无需患得患失

去年9月，《熊猫人之谜》国服上线庆典期间，我对《魔兽世界》首席任务设计师Dave Kosak进行了一次专访，问了一个让我困惑已久的问题，我当时说："暴雪在《魔兽世界》里提供了这么庞大的世界，并鼓励玩家去探索。但现在玩家有搜索引擎，他们会在网上寻找一条收益最大的路线，从而抛弃掉一些暴雪精心准备的其它内容，你是怎么看待互联网对游戏探索性的影响呢？"

Dave Kosak说："我们在设计游戏的时候也都知道会有网上攻略，我们没办法将所有东西都藏起来，因为玩家用搜索引擎找起来易如反掌。所以我们现在的思路是，确保玩家在玩游戏的时候不会离开游戏本身。玩家能在游戏里查到很多有用的信息，一些NPC也会给玩家关键的提示，这样玩家就不至于再去单独开一个网页来查阅这些信息了。"

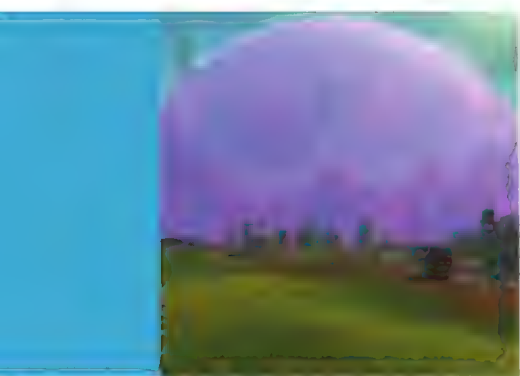
这个答案让我有点茅塞顿开，时代在变迁，游戏开发理念果然也需要顺势而为。这种变迁不仅发生在《魔兽世界》里，也发生在很多当代游戏里，只是在时间跨度较长的《魔兽世界》身上更加明显。这款游戏运营了将近10年，不仅见证了游戏市场这些年的发展，自身也是这种发展的真实写照。

田园时代

对很多从"60年代"走来的老玩家来说，TBC之前的早期《魔兽世界》总会引起美好的怀念。他们在那个信息缺乏，插件简陋的原始年代里，在艾泽拉斯大陆进行真正的探险，在大陆上发现什么新鲜玩意时，从心底涌出的好奇心，可能是他们在之后的游戏生涯中再也不曾体会到的：他们仔细阅读任务描述，从只言片语里捕捉信息，这些信息包括去哪里、找谁、怎么做，在剧情的指引下为联盟部落奔波；他们在副本里没什么"XX阶段即将来临，请做好XX准备"的醒目提示，全靠团长指挥和眼观六路耳听八方——直到TBC早期，你依然得这么做，打祖阿曼老

二的时候得竖起耳朵好好听着风声，以便应对随之而来的闪电。

我有幸也属于这些玩家的一员，当时我是一名有骨头的亡灵术士，在20多级的时候去做魅魔任务。当年术士的职业任务之变态，说起来满脸都是泪。我被告知需要杀“两个善良的人”，其中一个在湿地——湿地在哪？地图得靠脚踩，没去过的地方全是未知区域，20级的我就是一小白，两眼一抹黑，对艾泽拉斯的人文地理一无所知，最后在幽暗城里拉住一个55级的过路玩家，恭恭敬敬问了路，得知在阿拉希高地的南面。阿拉希高地我有印象，从希尔斯布莱德丘陵的东边进去不就行了吗？但事实远没有这么简单，阿拉希高地的怪物都是35级左右，高我10级以上。一路走过去，视线所及全是？？级怪物，走得胆战心惊，只敢在大路最中间晃悠，远远看到离大路稍近的怪物就不敢前进了，就这么走走停停，结果正面遇到了一队激流堡骑兵。可能很多人对这队在南海镇和激流堡之间巡逻的联盟骑兵还有印象，领头的还是一精英。当时我害怕极了，慌不择路，看到右边有个水塘就赶紧跳下去，潜到水底，等骑兵走远了才敢浮上来，继续潜行，挂了几次，终到目的地，完成了魅魔的前置任务。



探索欲

以往我每每飞过达拉然上空，都觉得十分神秘，这是一种基于世界观而非数值系统的悬念，使我一直想弄明白这个粉色的大包到底是啥

时隔数年，回想起来，魅魔任务依然是我在《魔兽世界》里印象最深的探索经历。当时是真把艾泽拉斯当成一个世界来探索，而且也只能这么探索。十几级的时候我在银松森林做任务，从NPC口中得知焚木村的村民在晚上会变成月怒狼头人，晚上特地去一睹真相，还真的变成了狼人，看得我啧啧称奇。这些奇妙的感觉，随着插件的发展和第三方数据库的兴起，很自然地就消退了。最早是任务插件，将玩家从任务文本中解放了出来。后来暴雪一看，反正大家喜欢这样，不如一了百了，直接内置了任务区域提示。再到后来，就回到了本文开头提到的，反正玩家要在网络上查攻略，不如把副本百科也内置到游戏里。

随着版本更新，老玩家相继离开，又有很多新玩家加入。在论坛说起时，老玩家喜欢说“想当年60级的时候如何如何”；新玩家会说，不要厚古薄今了，以前多不方便啊，现在才叫人性化。我不排斥人性化，但你得到一些东西，必然会失去另一些东西。早期的《魔兽世界》有很强烈的鼓励探险的倾向，地图迷雾是一方面，有好多任务还要你在整个艾泽拉斯跑来跑去，穿山过海，好不辛苦，但倘若你真的坚持做下来，不啻为一段传奇经历。由于收益与付出存在巨大差距，在游戏数值设定上并不合理，在节奏加快的后期版本里显得很没实用性。暴雪先是降低野外的精英怪分布，到《大地的裂变》里，更是将这些“遗留问题”一并解决，改为短平快的区域任务。这些“降低玩家挫败感”的人性化设定造成了什么呢？玩家果然无需关心那些“琐事”了，转而关心更为实用的东西：装备、正义点数、竞技场分数、战场荣誉等等。这恐怕并非暴雪设计《魔兽世界》之初的本意。人的本性就是这样，在资源足够的前提下，会自动滑向最省力气的捷径，追求在自我利益的最大化。而《魔兽世界》后来的版本经常被人称为快餐，与这一趋势不无关系。

在本刊今年开始连载的“欧美网游开发秘辛”系列里，一样可以看得出这种趋势。早期的网游有着非常强的“脑补性”，玩家会自发做出一些当今网游里都难以见到的行为。比如在《栖息地》里，玩家合力杀掉了活动GM，还拾取了强力的GM武器。运营商选择了一种颇为绅士的手段解决了这个问题：在一个中立区域用大量游戏币赎回此武器。消息传开后，现场出现大量围观群众，交易完成后还被写成故事在游戏中的报纸上传播——在有限的功能下，玩家自发创造乐趣。同样的行为要在当前的技术下实现当然不是问题，但在这种环境下是否有人会“闲得蛋疼”去做出类似行为，却成了最大问题。

看来似乎越是简陋的早期网游，越给了玩家很多探索的可能性——这么说有点不太准确，应该说，在这些不方便的游戏里，玩家反而更有探索的动力。这或许与人类另一个本性有关——逆境往往会催生向未知领域的探索。如果不是草进林退，猿猴恐怕永远会停在树上；如果不是人口压力，恐怕农业还要晚几千年才能诞生。这么说有点远，举个当下的例子，我有段时间着迷于ASCII字符的Rogue Like游戏，在论坛上见过一些玩家写的游戏经历。有趣的是，这些玩起来极为不便，画面简陋到极致的游戏，游戏经历反而是极为丰富有趣的，如同奇幻小说。直到前段时间，有人在网上回顾曾经在EQ2里的种种经历，依然会让人看得津津有味。而打开现代网游的论坛，映入眼帘的很可能是满屏的装备、技能、游戏币，形成了一种鲜明的反讽。

旧平衡的崩溃

这种变迁，与互联网的冲击是密不可分的，而之所以游戏会受到如此明显的冲击，又与其自身特点有关。因为游戏给人的乐趣恰恰建立在功利心上，这是通过大大小小的虚拟回报来实现的。小到获取经验，大到Loot Boss，一个张弛有度，回报合理的游戏总能维持玩家的兴奋度，无论单机还是网游，无论商业游戏还是独立作品，在这方面都不能免俗。为啥用了修改器的游戏容易变得索然无味呢，就是因为修改器破坏了这种回报机制。互联网也起到了类似的作用，只不过是潜移默化的。早年信息不发达，玩家通过探索游戏系统来获得额外收益，这些技巧通过杂志或口口相传，只能影响到一小部分玩家。如今获取信息的手段无比便利，一个有价值的技巧就能迅速普及开来，最终改变设计者的初衷——去年“暗黑3”玩家与暴雪的斗智斗勇很好地证实了这一点，任何极端玩法都会变成大众玩法，最后的结果只能是暴雪修改相关设



EQ2是那种典型的“看着有趣，玩着痛苦”的游戏，有趣是因为游戏设定严格遵循奇幻世界观，痛苦也是基于同样的原因



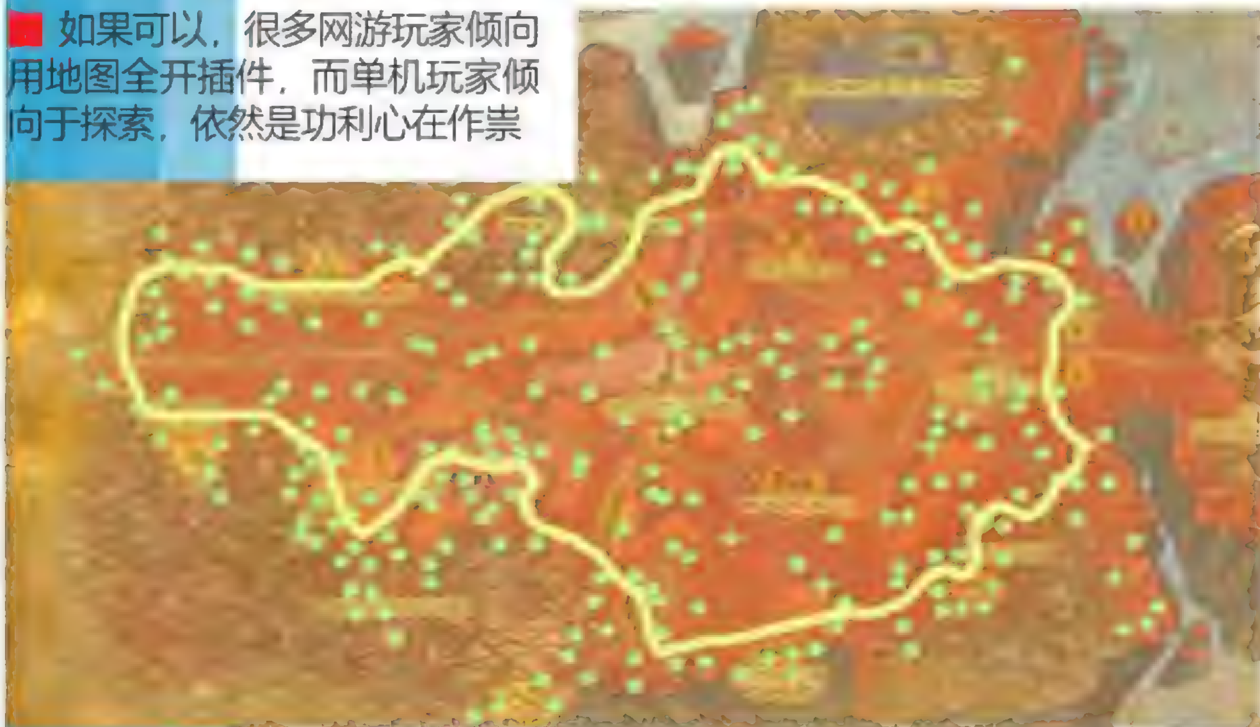
《矮人要塞》的ASCII字符世界里可以催生出极强的探索欲——前提是你能忍受这种画面



热门游戏的第三方数据库会第一时间告诉你很多关键信息，无需去游戏中摸索



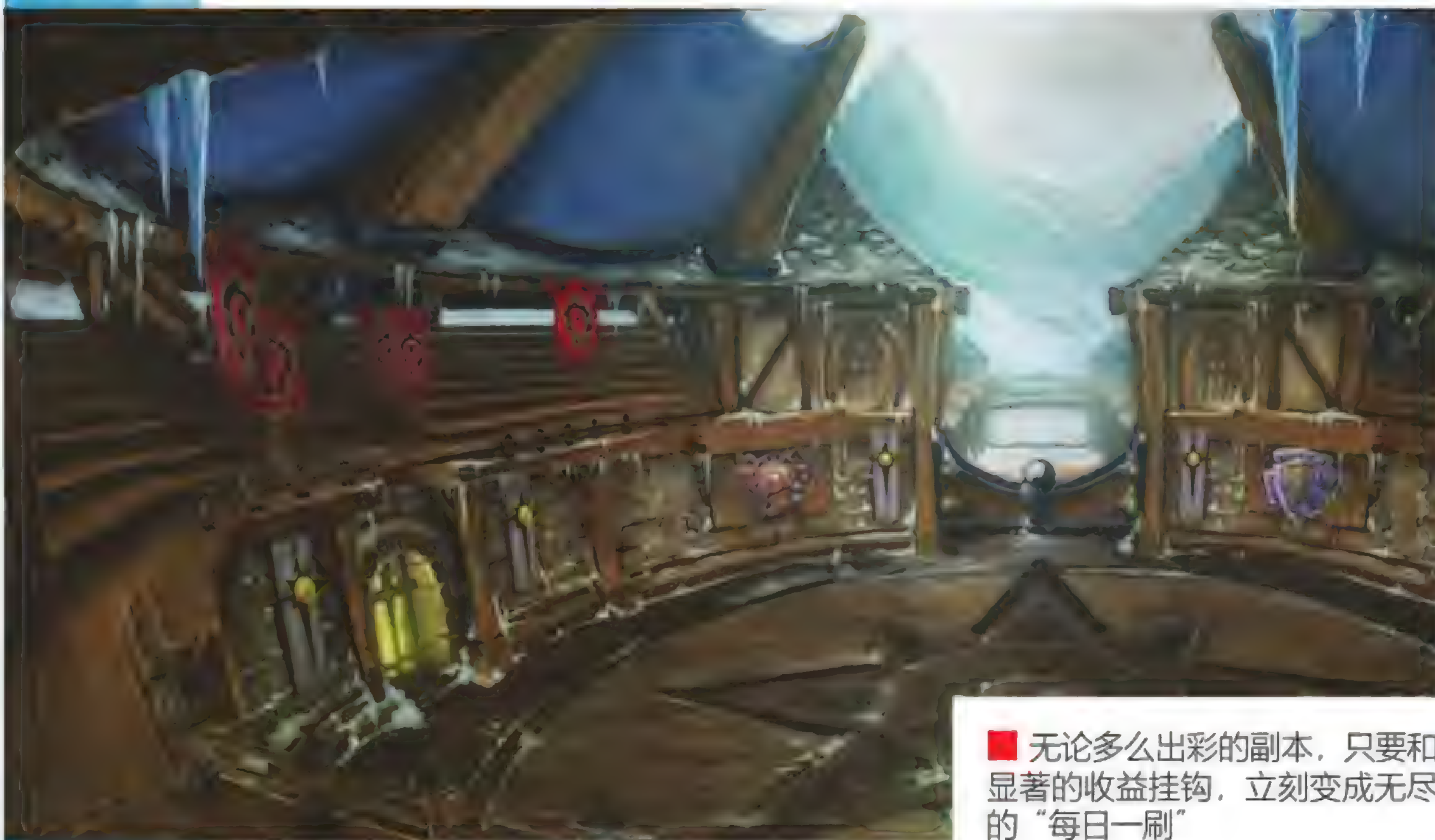
《疯狂猜图》流行没多久，国内网站就把所有图片答案都公布了出来



如果可以，很多网游玩家倾向用地图全开插件，而单机玩家倾向于探索，依然是功利心在作祟



在艾泽拉斯大陆探索的过程中，有无数先烈在无尽之海付出了血的代价



无论多么出彩的副本，只要和显著的收益挂钩，立刻变成无尽的“每日一刷”



《疯狂猜图》抄袭自国外游戏《Icomania》，二者的界面放在一起可以来一场大家来找茬了

定。在信息以光速传播的时代，游戏的整体设计是趋于保守的。

前面说了大段的网游，其实单机游戏一样未能幸免。只是在功利心方面，网游要强得多，受其反噬也更加明显。相较之下，互联网对单机游戏的影响要弱不少，仅仅对某些传统要素造成了冲击。

玩过《龙世纪》的人都知道，游戏里有个对话系统，主角的对话选择会影响同伴对其的态度，合适的礼物又可以加深同伴的友谊，进而影响到隐性的收益。比如你跟女主角话不投机半句多，泡妞的想法就得泡汤。从游戏设计的角度来说，这个混杂了世界观、情绪、分析、社交等要素的对话系统显然是为增加真实性，让队友形象更丰满，理论上玩家有权利扮演自己，按照意愿选择对话。但事实完全不是这么回事，玩家对了几次话突然发现队友生气了，亲密度下降——这哪成啊，于是网上就有了现成的对话攻略，帮你如何搞定妹子。

再比如在《无冬之夜2》里，你如果跟队友搞不好关系，最终决战的时候甚至会发生自己辛辛苦苦培养的队友反目成仇的悲剧。这些设定原本从真实自由的角度出发，但在玩家追求收益最大化的心态下，最终往往会变成循规蹈矩的程式化行为，与设计初衷背道而驰。在“最佳方案”可以轻而易举获得的当前，真实与平衡变得更加难以调和。

传统的隐藏要素面临的挑战更加艰巨。以前的游戏很喜欢“化腐朽为神奇”的隐藏要素，比如《金庸群侠传》里的野球拳，在强化到10级之前，一直孱弱无比，完全没有实用价值，但一旦升到10级，就摇身一变成为最强单体杀伤技能。类似的设定还能在《最终幻想Ⅲ》的洋葱剑士里见到，类似的还有ACT里的《忍者龙剑传》里的木剑。木剑很挫，强化巨贵，一般人不会理睬，但倘若你突发奇想将其强化到最高级，会发现它变成了最强的武器“天衣无缝”。原本是高回报，低发现率的设定，在增加戏剧性之余，也能保持统计学上的平衡。但显然，这种脆弱的平衡性在互联网时代注定不能维持，所以现代游戏不约而同地摒弃了这种“意外之喜”。

总体而言，由于单机游戏玩家习惯、目标各有不同，难以催生统一的捷径需求，留给开发商的余地就更大一些。对比起来，如今MMORPG里有着大量副本和任务，但为了不厚此薄彼，同级副本的奖励是类似的，难度是相近的，甚至同一副本一天不能进第二次，就是为了避免玩家只钟情于收益最高的那个。单机游戏开发商显然没有这个顾虑，玩家也能凭乐趣行事。

话虽如此，但别忘了我们有成就和奖杯系统，在增加积极性之余，也等于变相地增加了功利心。在成就的作用下，收集要素很可能会变成枯燥的按图索

虚拟世界

《第二人生》试图创造一个主观能动性很高的世界，在这里没有什么硬性目标，极高的自由度使玩家在游戏里有足够的探索欲和创造欲。但技术的限制和后期闻风而动的功利性玩家让这个世界逐渐走偏。或许随着技术的发展，更具代入感的虚拟游戏世界才能真正将人们从功利性数值中解脱出来


■《龙与地下城Online》的副本设计非常出色，但在网络时代，注定会变成“刷A副本比B副本划算”的无聊演算



■当年玩《金庸群侠传》时笔者对野球拳的性能也是嗤之以鼻……


■金光一闪，升级——游戏给人的愉悦感受便是由很多这种微小的虚拟回报来实现的


■木剑“天衣无缝”这种一旦事先得知便会破坏游戏平衡性的设定，在“忍龙2”里便消失了


■设计精巧的对话树一旦遇到搜索引擎失去了角色扮演的意义

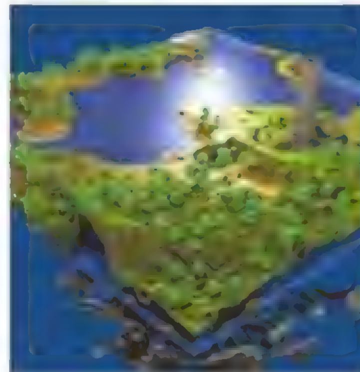
骥，你也可能会为了追求无伤成就而采用某种保险却无趣的打法，这时你确定你真的在“玩”么？

另一种方向

最后让我们回到网游这边，强功利性+网络搜索，让游戏特别是MMORPG的设计趋于保守，具体表现为：开发商倾向于创建一个完善的数值模型，通过严谨的数值设计来协调游戏内容，让玩家无空可钻，无捷径可走，老老实实在预设的框架里活动。内容近10年没啥进步？没关系，只要数值不出现问题就行。在内容上尝试吃螃蟹的不是都快挂了吗——就是说你呢《神秘世界》，因为没考虑到功利心和互联网的作用，天真地以为玩家会在游戏里老老实实找线索，解谜题，目前还在一蹶不振中。

然而，一个MMORPG是不可能靠数值来设计协调各部分内容的。从《魔兽世界》身上已经可以看出，再严谨的数值设计都无法驾驭一个比《魔兽世界》更复杂的游戏。《魔兽世界》已经是极限，疲态尽显。在这款游戏里，设计师们不断地将各种问题转换为数值问题，试图用数值平衡玩家需求。玩家对某个东西不感冒，设计师会认为这个东西提供的奖励不够诱人，转而研究并推出一套看似更平衡，更科学的数值系统，比如给五人副本的掉落增加牌子点数啥的，比如给生活技能增加一套收益平稳的日常任务。随着《魔兽世界》的数值体系越来越庞大，如何平衡这些数值也让设计师们疲于奔命，却始终无法像曾经那样得到一致的好评。此时的《魔兽世界》，从早期的世界观驱动变为了数值驱动。在这个过程中，代入感很遗憾地消失了。联盟没萨满，是出于数值平衡的考虑吗？不，是出于艾泽拉斯世界观的需求。后来联盟有了萨满，是因为联盟需要萨满吗？不，是因为数值平衡需要，于是给世界观打了个补丁。圣骑20级为什么有个几乎跑遍艾泽拉斯的“正义的试炼”，是因为奖励的蓝色武器够强力吗？不，是因为在艾泽拉斯的世界观下，圣骑士理所应当要经过严格的历练。当然，在数值驱动的理念下，这些合乎世界观却又无人问津的任务线都被删去了。初看之下，游戏世界变得越来越“合理”，体验也更好了，但对大型网游来说，其实是饮鸩止渴——在功利性的保守数值体系下，内容不可能有突破性的发展。

当然，我这也是站着说话不腰疼，在可以预见的未来，严谨的数值系统依然会是维持一款MMORPG正常运作的必要条件。为什么玩家对数值的兴趣大于游戏世界本身？这或许可以归结为游戏世界对我们的吸引力实在是太小了。几年前的惊鸿一瞥已经远去，技术又没革命性进步。下一款能焕发我们探索欲的游戏是什么，不管是什么，它必须得提供一些非数值化的内容，让我们在功利之外，还能有所追求。



非功利世界

你能在网上找到《我的世界》的攻略指南吗？能，但这丝毫不会影响到你探索游戏的乐趣



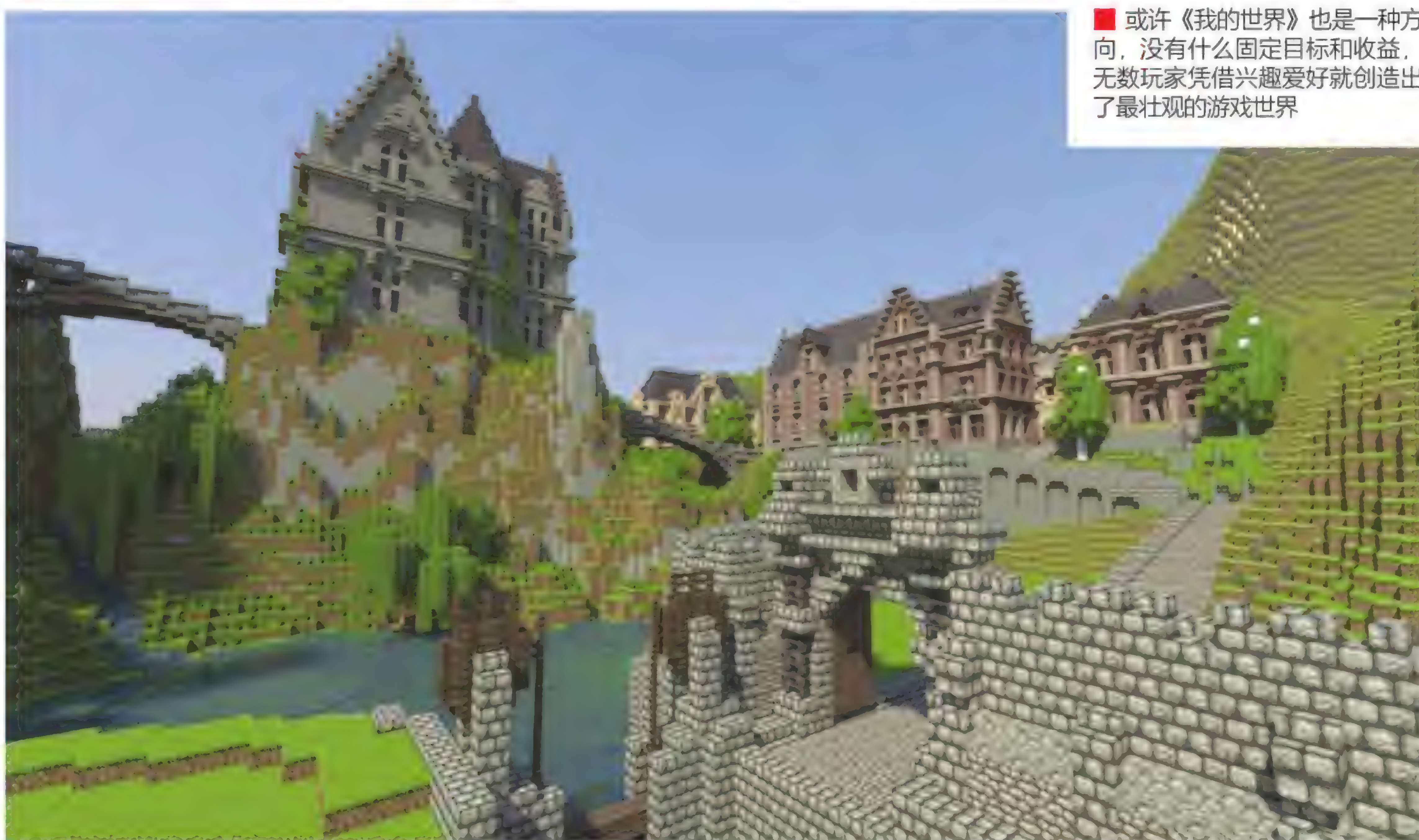
“爱与家庭”这样的经典任务线已成为一个传说



在动画《刀剑神域》里的虚拟实境游戏中，还有很多数值之外的元素，这是未来的方向吗？



足够的感官刺激（比如美景）能大大增强代入感，让玩家暂时从无尽的的功利数值中脱离出来



或许《我的世界》也是一种方向，没有什么固定目标和收益，无数玩家凭借兴趣爱好就创造出了最壮观的游戏世界

■北京 飞鸟冰河

入伏煮茶话轩辕

7月17日，夏日炎炎，“轩辕剑”系列制作人蔡明宏从宝岛台湾出发，千里飞行到北京，应之前微博上的约定，与北京知名历史题材作家、人称“马亲王”的马伯庸，以及赤军围坐茶几论道，畅谈《轩辕剑陆》的历史创作及整个“轩辕剑”系列游戏对他们各自的人生影响。



三伏酷暑，茶生清凉，3位热爱在历史时空内辗转挪移天马行空的创作者在斗室内一边品尝功夫茶，一边对着当今各种历史文化题材作品中的细节嬉笑怒骂，慨叹历史之浩然，以及现实之荒诞。历史、写作、游戏，在这里奇妙地结合到了一起。

考究细节

事情缘起于蔡明宏，一周前“轩辕剑”系列的最新作品《轩辕剑陆——凤凌长空千载云》开始网络预订，有感于23年制作历程的蔡明宏发出长微博，慨叹这些年的坚持和不易，以及面对新一代玩家的惶恐和困惑。“我们需要怎样改变？”他在文章中问出这个问题，除了热心玩家回应外，伴随“轩辕剑”一起长大，如今也已经名动四方的名家也纷纷支招，马伯庸就是其中的一员。或许是亲王身上无尽的传说和光环召唤，蔡魔头与马亲王很是相投，相约在北京寻机面谈，于是才有了这次在盛夏蝉鸣中的茶室对谈。

这次《轩辕剑陆》发生在商周交替年代的剧情让熟悉这段历史的马伯庸和赤军很是喜爱。早年马伯庸曾写过《殷商舰队玛雅征服史》，并在互联网上广为流传，某种程度上和这次的故事有相似之处。作家赤军虽然精研的是三国时代和日本战国史，但近年来对商周到春秋战国时期的考据也很有心得，因此3位大神对主要人物、阵营关系、发生地域等一系列细节展开热论。蔡明宏承认，在《轩辕剑陆》的开发中，由于故事年代设定过于久远，遇到了很多难以想象的困难。例如商周时期的背景是历代中年代最久远的。商周时期不仅没有纸币，连铜钱都没有，这让蔡魔头有些头疼。有组员提出可以像历史上出现过的那样，用贝壳来当货币，一把武器标价可以是多少个贝，这一建议终被采纳。为了符合商周年代的原始风貌，最终在货币交易之外，还加上了“以物易物”的贸易系统，这样可以给热爱搞商战的用户增加一些乐趣。

马伯庸和赤军对蔡明宏遇到的困难表示理解，因为他们在写久远年代题材的作品时，对于字词斟酌也是反复掂量，例如“李广难封”这样的说法就不能早于汉朝的作品中出现。赤军还举了早年“封神演义”电视剧中对姜子牙是“再世诸葛亮”评价的笑话作为例证。由于《轩辕剑陆》的情节设定在牧野之战后，

商朝残余势力逆袭周朝，引发了“周公东征”这段很少有人知道的历史，因此3人对这一段进行了详细的讨论，例如服饰是不是该“左衽”的问题，然后同叹“设定年代太早真是自虐”。晚间马伯庸还特写一条长微博，慨叹在历史时间线上，语言发展的文化内核演变是多么难以逆推，引来“学术帝”的惊呼一片。

笑谈雷作

谈及历史细节，3位大神又说到了目前存在的各种历史题材“雷剧”（其实大家关注的还有雷人文物什么的，你懂的），蔡明宏表示这种现象在中国台湾也曾盛行，“戏说XX”“少女XX”这一类作品至今在大陆还有人和他说起。赤军表示这种荒诞现象的出现，实际上是多年来不关注历史内容的考证和推广普及的结果。大多数人对历史的印象都停留在历史教科书上，缺少对细节的了解，什么时候有火药，什么时候有马镫对普通人并不重要，却是严重影响历史进程的东西。这些细节在电视剧中处理不好，就会让整个剧情基础变得脆弱。避免这种情况出现的办法是扎实研究相关历史，落实各种细节。在他已经出版的诸多历史题材类作品中，他都坚持“底线和走向不能动，但过程可以设计想象”的原则，在不破坏真正历史背景的情况下展开想象力。蔡明宏对此非常赞同，“轩辕剑”系列一直在历史的夹缝中展开想象，严格遵循历史，反而造就了他人难以企及的凝重魅力。不过马伯庸以为，目前市场上最明显的问题还不是对历史细节的考证，毕竟历史考据还是需要一定专业知识和敬业精神的，目前最明显的是普通故事逻辑线索的混乱和破碎让很多名气巨大的作品面对普通观众时破绽百出，这只能是粗制滥造的结果。

最后，话题上升到新一代用户兴趣和口味的层面。说起《汉之云》，蔡明宏没想到他们对三国英雄的阐释在玩家中有强烈的反弹，整个制作团队都有些困惑于他们“为何不喜欢”。身为80后的马伯庸相对更了解现在用户的兴趣，他告诉蔡魔头，如今的用户“看热闹”的心态居多，无论评价正面还是负面，只要是热门话题都能吸引足够的用户出于好奇心去尝试，因此目前“以劣取胜”的作品很多。另一方面，玩家通常偏年轻，往往对游戏的各种设定有超乎偏执的想象，比如主角身为英雄就要年少英俊潇洒多情武艺高强感情专一……总之是完人，容不得对人性进行一些复杂的描写。所以年轻用户群体眼中的精品和劣质品很多时候模糊不清。因此，“轩辕剑”这样延续23年制作的系列，只能依靠好的品牌口碑取胜，也是会随年龄增长而逐渐散发魅力的经典，从前玩过的作品如今重温，会领会到很多当年未曾理解的深意。

当魔头遇到亲王，当游戏面对文学，当70后碰撞80后，更多的故事，正在开始……



祥瑞御免

烹茶论道的最后，马伯庸向蔡明宏赠送了他新出的历史短篇文集《三国配角演义》，蔡明宏表示《轩辕剑陆》发售之后定然赠送正品请马伯庸仔细品鉴。身为80后的马伯庸对身为70后的蔡明宏表示：“《轩辕剑》的游戏是我一直狂热喜爱的作品，也严重影响了我对中国历史的兴趣和研究，希望您能将这个游戏持续做下去，留给后来者一个难以企及的高峰。”双方约定，若有机会，当在中国台湾再聚，一同遨游历史和文学的天空



马伯庸（左）与赤军（中）、蔡魔头（右）在茶几前围成了一圈，滔滔不绝地探讨历史与游戏的话题



竹林里的复杂光影效果是对引擎的考验，最终效果相当不错



任务界面有相当浓厚的古风，富有美感而又不失便利



蔡魔头注重时代背景和历史考证，在《轩辕剑陆》中尽量排除了现代网游常见的夸张美术造型

■江苏 防弹手柄

生存者的减法人生

实现游戏与电影、生存主题与动作乐趣、商业诉求与艺术气质的平衡，有时靠的是减法，而不是累积主流审美喜闻乐见的要素所进行的加法。这样的作品即便能够热卖，其中必然也充满着不可持续发展的匠气。破局之道，在于设计师是否有壮士断腕的勇气。



■ 对双肩包容量的严格限制，避免了道具泛滥之后给生存体验带来的"出戏"，TLoU的细节就是这么到位

《最后生还者》（The Last of Us，以下简称为TLoU）自发布以来，就没人怀疑这款游戏的神作潜质。要知道此前顽皮狗小组从未过处理如此"严肃"题材的经验，且TLoU的创作思路与此前的"神秘海域"系列是截然相反的。玩家之所以能够给予顽皮狗如此多的信心，是因为他们已经形成了类似好莱坞的工业化模式，配合SCE第一方旗舰级作品的资金支持，这样的作品想"雷"都难。这种标准化建设流程的通病，就是刻意追求细节上精雕细刻、节奏上的四平八稳，有失内容的生动和灵转——也就是我们俗称的匠气。而这，恰恰是在TLoU中很难找到的东西。顽皮狗的匠心，体现在他们在"减法"上所做的文章。

剧本的减法

从《神秘海域3》到TLoU，标志着游戏整体设计思路的一次重大转型：前者在叙事与互动环节的严重割裂，证明了一味堆砌视觉奇观，无视情感诉求的大片模式已经失效了，这也是"丧尸片"这一冒险题材的亚类型如今纷纷追求所谓"文艺范"的原因。TLoU作为这一潮流下的产物，能够明确以感情体验为主，互动娱乐为辅，对一部追求直观表现乐趣的游戏而言，已是相当难得。让各个子系统，全部的表现手法都在为情感体验服务，一切单纯为了感官刺激而存在的设计全部废除，这在追求销量的商业大作中尚属首次，也需要很大的勇气。

从世界观的架构来看，TLoU为我们营造的这个距今20年后的"美国末日"并不新鲜，但在类似背景的其它作品中，主角总带着救国救民的自我牺牲精神，用旧世界的善恶标准来评判他人的生存之道，在这片早已不存在正义的废土中用自己的救世暴力来追寻着所谓的正义。而TLoU所做的第一道减法，就是将不属于末世的道德准则全部抛弃，流程中接触到的每一个敌对势力，都不是标签化的存

 栏目编辑/Oracle/demonoracle@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

在——无论是在废墟中搜刮灾变前人类留下的各种资源的拾荒者、依靠严刑酷法维持隔离区秩序的政府、拥有崇高理念和响亮口号的“恐怖分子”火萤组织，还是游走在灰色地带的走私客，他们所做的一切都是让自己的团队生存下去。用黑与白的二分法来评判正义与邪恶是空洞无力的。就像在山区中靠杀人越货过日子的“猎人”团体，自然环境决定了他们若复制城市或者农场的生存模式，如同“何不食肉糜”一般荒诞。

“去正义化”“去邪恶化”减法在角色设计上的集中体现，是主角Joel。大凡末世题材的主角，即便编剧的视角再中立，恐怕也要沾染上一些高大全的习气。而在Joel的身上，我们看不到Chris拯救世界的勇气，看不到Rick对正义的执着，去除作为ACT主角必备的爆表战斗力，他只是一个普通得不能再普通的胡碴大叔，之所以能活到这把年纪，靠的就是各种心狠手辣，编剧甚至毫不隐瞒地告诉玩家们，那些攻击自己的坏蛋们所干过的坏事，Joel也干过，就连生吃人肉都不眨一下眼的暴徒，也认为玩家所扮演的这个角色是一个“疯子”。但在个性塑造上，编剧对Joel所有伟大行为在动机上的解释，又基于一个普通人的利己本能。直到大结局，Joel也没有满足玩家英雄主义的幻想，但在这趟危险旅途中面对的那些关于失去的痛苦、关于选择的纠结、关于人性的审判，又是如此让人感同身受。

动作系统的减法

大凡贴着“生存”标签的动作冒险游戏其游戏系统必然包含越肩视角、物品回收、装备等系统，TLoU自然也免不了这个俗套。但从各个子系统的作用来看，游戏又存在显而易见的问题：前面升级好的枪，后面的流程基本没怎么用就看Staff名单了，如果放到新《生化危机5》《古墓丽影》这类作品中，我们也许会认为上述问题是游戏架构本身不完善的表现。

在新《古墓丽影》中，少女Lara抱着被自己猎杀的小鹿满怀愧疚地说“对不起”，在“误杀”毛子马仔之后高喊“我都干了什么？”，然而这两次完美的情感冲击之后，Lara迅速暴露了女兰博的本色，进行了一场写作“生存冒险”，读作“动作射击”屠杀表演。她所代表的，正是由于无节制地迁就玩家的娱乐需求（放开资源的供应）所导致的必然结果。在“神秘海域”系列中，顽皮狗当然可以这么干。但在TLoU中，这些原本属于顽皮狗长项的环节出现了集体疲软的迹象，其原因只有一个——为生存主题做出的必要牺牲。

至于这两种减法有什么收效？玩家和媒体已经给出了答案。



非功利世界

与新“古墓”不同的是，弓箭由于抛物线和开弓时间的限制，并不能用于正面进攻，甚至用来和拿着小手枪的敌人对射，都是标准的自杀行为，必须将其当作一种暗杀武器使用



■ TLoU的瞄准表现出了压力、疲劳和恐惧因素所带来的干扰



■ 艾莉在Joel的眼中已经从“货物”渐渐变得不可分割



■ 近战武器有着耐久度的限制，避免了玩家像“生化6”那样将主动体术攻击当作主打



■ 与线性的“神秘海域”系列相比，《最后生还者》的探索面积已经得到了数倍的提升

■辽宁 Nemo

无冕之王

CAPCOM在历史上是个人才辈出的公司，比如大家熟知的稻船敬二和三上真司，但将他们从员工培养为出色干部的恩师却是藤原得郎。他亲自开发了CAPCOM上世纪80年代的大部分街机名作，又在FC兴起的时代挑起了家用机业务的重担，为人极为低调，是CAPCOM真正的奠基人。

藤原得郎
ふじわらとくろう
生日
1961.4.7
出生地
未知
成就
"魔界村"
之父

藤原得郎出生于1961年，21岁时从大阪设计专科大学毕业，当时KONAMI的总部位于封中市，是大阪府规模最大的游戏公司。在毕业季，KONAMI的员工来到学校招聘设计人员，由于薪水待遇还算不错，公司的位置距离藤原的住处也很近，他便接下了这份工作。在正式上班之前，藤原甚至不知道KONAMI是一家游戏公司，他只是对设计这份工作比较感兴趣，想找个地方释放一下创作欲望罢了。

小试身手

最初藤原负责设计街机框体的贴纸和宣传海报，因为工作出色，很快被升值为游戏策划。他经手的第一部作品是1982年的街机版《猪小弟》。当时有一位同事提议将3只小猪的童话改编成游戏，但并没有规划细节，甚至连游戏的类型都不确定。这时藤原得郎接过了这个项目，将类型确定为STG，并勾勒出关卡细节——狼群吊在气球下面向猪群发动了进攻，猪妈妈必须用弓箭破坏狼的气球，击退他们的入侵。

有趣的是，游戏里的弓箭飞行速度很慢，想要击破移动中的气球，玩家必须把握好提前量。游戏不但玩法独特，音效也相当出色，使用《森林的熊先生》等著名童谣作为配乐，玩家放跑的狼越多，敌人的气焰就越嚣张，狼群声势达到一定程度时，喧嚣的叫喊甚至会逐渐盖过游戏的其他配音。

《神鸟与绳子》是藤原得郎参与的第二款游戏，这部作品从头到尾都是由他一手设计的。作为一款平台ACT，《神鸟与绳子》一反常态，玩家没有跳跃键可以用，主角只能用绳枪发射套索前进。当地的野人和恐龙是冒险途中的最大障碍，玩家要么用手电筒暂时闪晕他们，要么把敌人勾引到绳索上将其一脚踹下，想要消灭敌人就只能借助这些方法。游戏的难度偏高，主角移动缓慢又弱不禁风，全靠绳索才能在平台间移动，敌人却可以切断绳索，让主角坠入深渊。



■《神鸟与绳子》没有推出过FC版，接触过的国内玩家较少



■藤原得郎在1999年为《我是东巴2》做宣传时拍摄的视频



■当时大部分STG都以太空为舞台，像《猪小弟》这种童话题材的作品算是个异类



■《猪小弟》曾被移植到多个平台，包括FC和手机，精炼的系统以今天的眼光来看也不失乐趣

虽然《神鸟与绳子》的流行程度远逊于《猪小弟》，但“没有跳跃的绳索平台ACT”这个概念却被藤原在CAPCOM发扬光大，创作出利用机械伸缩勾爪飞檐走壁的街机游戏《生化尖兵》（日版名为《最高机密》），最终衍生为FC平台的一代经典《生化尖兵——希魔复活》。

塑造经典

在KONAMI公司工作的这段时间里，藤原得郎与同为KONAMI员工的冈本吉起私交甚密，二人对于等级森严的环境逐渐心生厌倦。在辻本宪三的号召下，他们一起跳槽到CAPCOM，成为了CAPCOM早期地位最高的两名员工。CAPCOM的第一款游戏《拉丁战机》便出自藤原之手，其中造型类似风车的敌机弥七后来成为了公司早期的吉祥物，在多部作品中出现。

随后，藤原又制作了《海盗船》。这是一款类似《炸弹人》的迷宫游戏，玩家扮演一位水手，在甲板上凭借木桶与众多海盗周旋。主角可以像打保龄球那样将木桶举起并砸飞多名敌人。木桶既是武器，也是障碍，玩家在不断拿起木桶攻击的同时，也逐渐改变着迷宫的地形，如何利用好这一点是游戏的关键技巧。《海盗船》在1987年有一款名叫《魔界岛——七岛大冒险》的续作，引入了大量RPG化设计。藤原后来还作为制作人，指挥三上真司开发了《高飞家族》。这款游戏虽然打着迪士尼角色的幌子，但不论是剧情还是玩法都更像是《魔界岛》的续作。游戏融入了大量解谜和生存要素，部分源代码甚至直接沿用到了《生化危机》中。

不过在CAPCOM工作期间，藤原得郎最著名的还是“魔界村”和“洛克人”系列，二者均以难度而著称。《魔界村》被公认为难度最高的ACT之一，这也是藤原得郎有意为之的结果——当年藤原在办公室附近找了家街机厅租了个席位，布置了一台测试机，试探玩家反应。如果有人第一次玩就一帆风顺地通过了某个区域，他就会返回公司将这一区域的难度提升；如果有人找到了一个可以安全通过危险地形的捷径或技巧，第二天藤原便会责令程序员修改关卡，将其堵死。虽然《魔界村》难度极高，但游戏内容在当年还算丰富，足以吸引玩家坚持下去。玩家一边叫苦一边投币，CAPCOM就这样榨干了无数人的钱包。当然藤原本人也承认，随着ACT市场越变越丰富，玩家可以选择的作品越来越多，《魔界村》想要再创辉煌，不能单纯靠难度，必须提升游戏的素质。

在上世纪80年代，CAPCOM、SNK和KONAMI都是大阪府的游戏公司，3家企业纠缠不清的关系也影响到了藤原得郎。比如1985年藤原的《战场之狼》是纵版军事STG的范本，SNK在1986年推出了玩法相似



天尊处女作

《拉丁战机》这款游戏作为CAPCOM的第一部作品，纪念意义更浓厚一些



《魔界村》变态的难度是藤原得郎与玩家故意较劲的结果



《魔界岛——七岛大冒险》的气氛比前作更诡异，甚至出现了红魔等《魔界村》中的敌人



迷宫类游戏是一个短命的类型，《海盗船》的续作顺应时代转型为ARPG，最终衍生为《生化危机》的雏形之一



《神鸟与绳子》的街机版宣传图，系统设置一目了然

的《怒》，受到好评，可见藤原的独到前瞻性。

身份转换

此后藤原在街机领域持续发力。到了1988年，CAPCOM推出了经典的CPS1基板，藤原亲自制作了《大魔界村》，让系列真正步入经典行列，一年后的《出击飞龙》也由他担任顾问。这两部作品获得成功后，藤原本想在CPS1上大展拳脚，但社长辻本宪三却下令让他负责家用机游戏。此举让他大受打击——当时的家用机性能比街机弱得多，自然让人不爽。

好在藤原很快找到了改编游戏这条新的出路，他与电影人伊丹十三联手，推出了《甜蜜之家》和《女税务官》的FC版，游戏与电影的剧情并不完全相同，这也给了制作组更多发挥的空间。藤原与迪士尼的合作也颇为顺利，《唐老鸭俱乐部》《松鼠大作战》均大受欢迎。通过这些作品，当时还是美工的稻船敬二凭借刻苦的努力崭露头角，三上真司也在其中积累了最初的经验。此外，藤原还将那些诞生于街机的系列在家用机上推出了独占续作，在《超魔界村》的开发过程中，他对三并达也赋以重任，三并出色地完成了工作，声望大增。

进入上世纪90年代后，藤原逐渐将重心由开发转向管理，以制作人的身份栽培后辈。在培养新人方面，藤原颇有一套。他反复强调决断力的作用，对优柔寡断的员工嗤之以鼻。他还经常命令手下的监督开发自己不感兴趣的类型，让他们全面健康地发展，避免出现偏科的问题。在初代《生化危机》中，藤原担任监制，将自己当年制作恐怖游戏《甜蜜之家》的经验传授给了三上真司，令其受益匪浅。

《生化危机》发售后，藤原得郎从CAPCOM公司辞职，与索尼合作开发了《我是东巴》《灭绝者》等创意游戏，但因为缺乏宣传，销量惨淡。2005年，他亲自监督《极魔界村》，游戏的全球销量勉强突破10万，这种难度变态的游戏在今天的市场的确不大，但CAPCOM依然坚持将游戏开发了出来，因为它是藤原与CAPCOM恢复合作的见证，意义非凡。

2008年的《生化尖兵——重装上阵》外包给了瑞典的GRIN公司，为保留原作精髓，CAPCOM特意邀请藤原担任顾问。藤原反复强调，《生化尖兵》的最大特色就是没有跳跃，如果加入跳跃的设定，玩家就会对其产生依赖，复刻版也要遵循这个金科玉律。坚持这一原则的《重装上阵》大受欢迎，但3年后的续作《重装上阵2》失去了藤原的把关，加入了跳跃键。虽然理论上玩家全程不跳也可以通关，但跳跃键的引入依然破坏了游戏的特色，遭遇不少恶评。今年夏天，由美国WayForward公司代工的复刻版《唐老鸭俱乐部》即将发售，不知道CAPCOM这次会不会邀请FC版的制作人藤原得郎为游戏把关呢？

多面能手

《海盗船》的成功证明CAPCOM不止会做ACT，STG也有两把刷子，后来的CPS系基板上也出现了很多休闲类游戏



■《大魔界村》证明了CPS1基板的实力，藤原对街机开发依然保有热情，可惜受社长之命，只能转型



■FC的《吞食天地Ⅱ——诸葛孔明传》是藤原离开CAPCOM之前亲自监督的最后一款游戏



■《飞驰撞击》的游戏世界观显然是模仿了废土名片《疯狂的麦克斯2》


■在藤原的把关下，《生化尖兵——重装上阵》兼具创新和怀旧气质，可以说在二者之间取得了最佳的平衡

■山东 科曼奇复兴计划

战争行为——直接行动

《战争行为》是法国Eugen Systems公司开发的最成功的一部作品（没有之一）。作为一个名不见经传的制作室，Eugen Systems凭借其独特的设计理念和丰富的军事知识，使本作成为了臭军迷阶级心目中的经典作品。

如果用一个词形容当年我第一次看到《战争行为》时的感受，“惊艳”绝对是首当其冲的。在那个即时战略游戏市场被《魔兽争霸Ⅲ》踩在脚下的时代，《战争行为》的很多设定起到了承上启下的作用。可惜当时《魔兽争霸Ⅲ》余波未平，之后《英雄连》等作品又太过耀眼，让很多人忽视了它的价值。多年以后，我再次装上这款游戏的时候，弹出的红色对话框告诉我是不可能在Windows 7 64位系统上运行它了，但是这无法否认它对即时战略游戏做出的贡献。

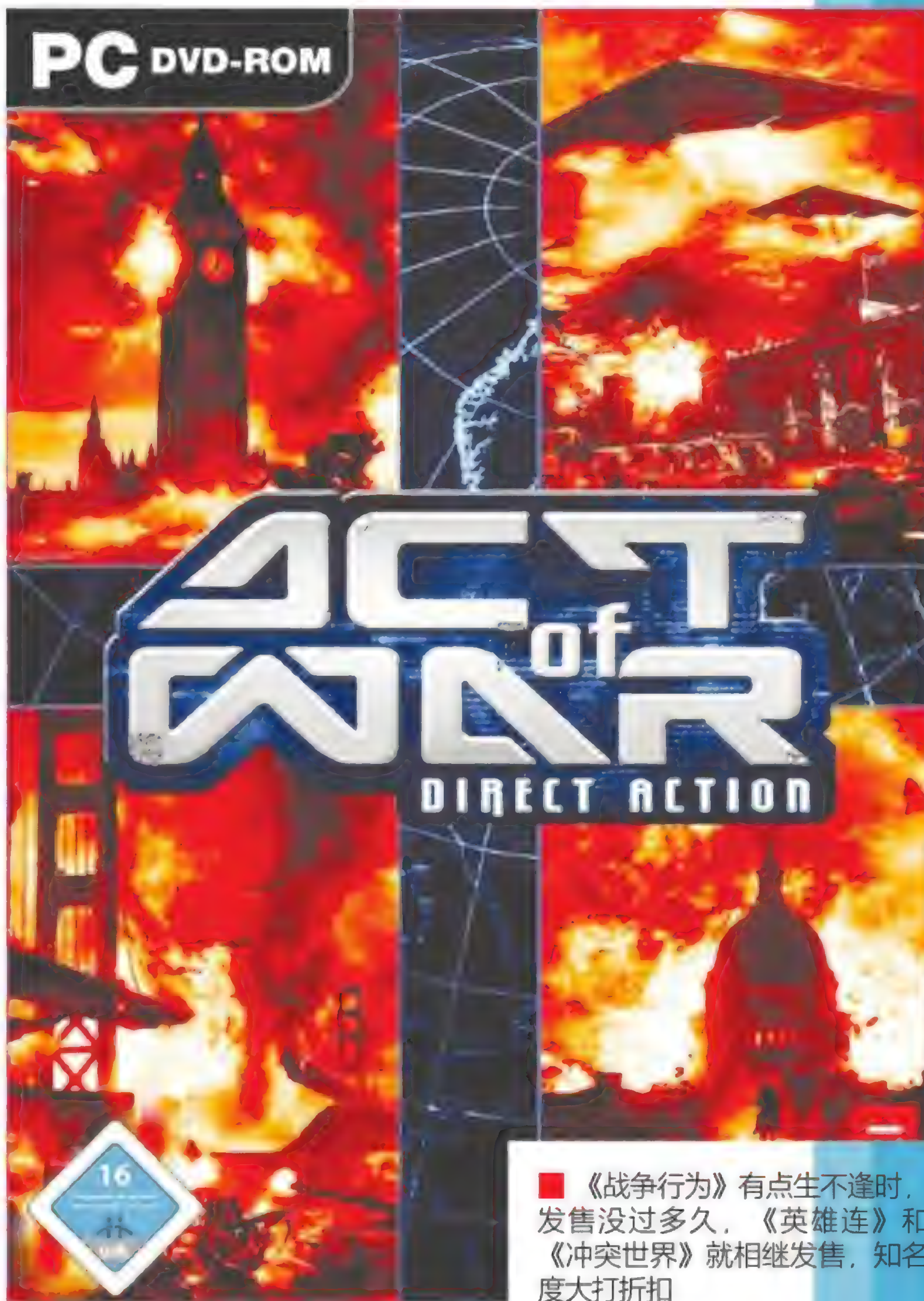
承上启下的变革

《战争行为》并没有像许多“新概念RTS”一样激进地采取许多很酷很帅但是十分不实用的设定。相反，这款游戏的经济系统采用了RTS游戏最原始的资源-采集-生产模式。所有单位都从指定工厂中出现，3个阵营的科技树基本遵循着几大成功即时战略游戏的设定，无论是中规中矩靠大规模标准化推进的美国陆军、靠高科技单位取胜的利爪特种部队、还是前期土鳖，后期化身高富帅的财团，你都可以从它们身上看到当年几大即时战略业界大佬的影子。

然而在继承传统的同时，Eugen Systems进行了一系列的改革和创新，让游戏给人以独特的体验。经济基础虽然来自于固定资源点采集，但是《战争行为》加入了第二经济来源设定：人质。每次交战后，占优的一方可以通过俘获敌军受伤的战斗人员来获得一次性奖金。在建立战俘营之后，玩家还可以利用人质获得持续的经济收入，并且能通过“拷问”技能获取敌占区的情报。因此玩家在交战时会更加谨慎地使用大规模杀伤的武器，以免杀伤潜在的人质。

《战争行为》的单位生产虽然传统，但在建造时会有一个运输载具将单位送至工厂然后完成卸载的动画，真实感倍增。空军单位全部采用到达-攻击-返场的流程，为后续的即时战略作品提供了很好的借鉴。科技树设定虽然老套，可是Eugen Systems很好地对现有的元素进行了戏剧性的重新组合，让游戏在保持平衡性的同时可玩性大增。例如杂牌军凑成的财团势力，一本科技时全部由攻击低、防御低的便宜货组成，但一旦升到二本，孤注一掷的财团阔少爷们甚至可以提供双管隐形坦克和光学迷彩这种逆天的高端货。而以高机动高灵活性著称的利爪特种部队，则需要玩家事先排列好升级科技的顺序，是优先偏向快速攻击的无人机科技，还是优先升级突出防御与战略威慑的“电盾”科技，都会影响自己在不同阶段的战场风格。你甚至可以比其他阵营更快地拥有战术武器（也就是超级武器）。本作的另一个特色就是“反超级武器”的出现。通过每个阵营特殊的建筑或者单位，可以使敌人的战术武器失效，使得超级武器摆脱了在以往即时战略游戏中“造出来就GG”的威慑力，成为了玩家战略博弈的一部分。

战争行为
直接行动
Act of War:
Direct Action
类型
即时战略
制作
Eugen Systems
发行
Atari
发售日
2005.3.15

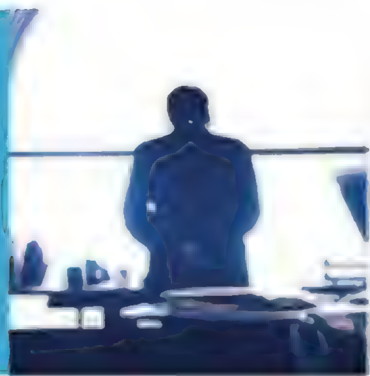


■《战争行为》有点生不逢时，发售没过多久，《英雄连》和《冲突世界》就相继发售，知名度大打折扣

史上最出色的巷战

当然，如果非要说《战争行为》最吸引人的地方，还要属它创造的快节奏巷战模式。在那个3D即时战略引擎技术刚刚走向成熟的时代，《战争行为》就模拟出了细致的巷战环境。步兵单位拥有隐蔽、匍匐等完善的战术动作，进驻建筑后可以随着敌人的位置在建筑中自动移动，甚至可以匍匐在屋顶伏击。如果敌军进驻了一座建筑，你不需要像以往的RTS游戏一样傻乎乎地把建筑打爆，坐等里面的步兵跑出来，而是可以命令自己的步兵强行突入建筑与敌军展开激战，最终战斗力更强的部队将握有建筑的控制权。当然你也可以命令狙击手远程清掉建筑内的步兵，或者让坦克一炮直接将一整层大楼的步兵送入地狱。

正是因为这种细腻的巷战环境，加之前面提到的战俘系统，使得《战争行为》的巷战至今无人能出其右。玩家通过不同类型的步兵和载具通力配合，在建筑群中与敌人周旋，同时不断清扫遗留的战俘获得额外收入。与之后出现的《英雄连》《战争之人》等游戏不同的是，《战争行为》并没有因为这种细致的巷战设定而限制游戏的节奏和规模。相反整个巷战的流程都是在类似于传统RTS游戏的高节奏中进行的。这对于玩家的操作提出了很大的要求，也体现出Eugen Systems极强的制作功底。同时为了突出这一卖点，制作组还特意加入“银行”这一特殊设定。地图上被定义为“银行”或者“金库”的建筑一旦有步兵进驻可以让玩家缓慢地获得额外收入，从而使建筑从原有的掩体升级成为一种战略资源，更加突出了巷战的重要性。



真人过场

与一般RTS游戏中主角“隐身”的表现手法不同，《战争行为》中的主角李克特将军是由真人演员扮演的，这样的表现手法更容易与电影化的游戏风格相映衬。同样的做法在RPG游戏《质量效应》中也得到了很好的诠释

扣人心弦的战役

另一个让玩家津津乐道的地方是游戏的单人战役。初代《战争行为——直接行动》的战役采用了真人过场电影+CG的形式，同时游戏故事内容则由《纽约时报》畅销军事小说作家Dale Brown来执笔编撰。与以往某某国家入侵美国的剧情不同，本作的反派财团是一个跨国的经济组织，其在各国的政治军事领域都有爪牙，甚至美国政府的内部都有其眼线。当美国政府无法满足财团的无理要求时，财团只能动用手中的一切摧毁美国政府。

游戏中玩家扮演美国秘密特种部队“利爪”组织的指挥官李克特，率领这支精锐的快速反应部队破坏财团的阴谋。制作组很好地把握了好莱坞动作电影的叙事手段，整个游戏的叙事十分紧凑，大场面不断，另外游戏在即时战略的交互界面中穿插了大量的真人和CG动画，使得游戏的代入感极强，而且使叙事也更加完整。与业界前辈“命令与征服”



银行这一设定使得游戏前期经常会在高节奏的巷战中进行。而细致的巷战设定又使得这部分游戏体验十分出彩



正式剧情第一关的这个街道场景在当时曾经引起轰动，也给当时不少玩家的电脑提出了严峻的挑战



相比于“命令与征服”系列中略显夸张的表演，本作过场电影中的演员表演恰到好处



游戏中固定翼飞机不再是一种主力单位，而是作为一种支援性机能存在

系列不同的是，《战争行为》战役中的动画并不是某个人在给玩家下命令或者跟玩家说一些无关痛痒的废话，而是利用“画中画”的方式从另一个角度表现玩家正在指挥的作战情况。例如当玩家呼叫空中支援时，屏幕的一角会突然出现一个小屏幕，显示战机编队飞跃战场，成功击毁目标。当玩家命令自己的精锐部队突入一座建筑时，小屏幕会显示士兵的头盔摄像头视角，让玩家了解士兵是如何在建筑内击杀敌人。虽然在当时受技术的限制，这些镜头都是预先做好的CG动画，可是仍可以达到画龙点睛的效果，让玩家感觉自己真正像个指挥官，而不是单纯玩一款即时战略游戏。

迷失的续作

虽然当时《战争行为》的本篇《直接行动》取得了很大的成功，但是2005年的即时战略市场已经开始出现颓势。急躁的商业理念和不够充足的资金使时隔一年之后的续作《战争行为——严重叛国》上市后，并没有继续给我们带来惊喜。我们发现原本的高清真人动画换成了纯CG，同时战役的长度也大大缩短，给人意犹未尽的感觉。游戏最大的卖点“海战模式”虽然在即时战略中第一次全比例地模拟出了真实海战，可惜只能在多人模式中开启，面对玩家的抱怨，官方又不得不发布了一个独立的海战模组。

其实《严重叛国》的诸多不如意除了外在资金等因素之外，更主要是制作组在写实作战与游戏性之间的迷失。作为一款军事向的RTS游戏，《战争行为》的主要受众是军迷玩家，他们喜欢完全拟真的作战，完全接近现实的武器数据。但是这种理念在即时战略游戏里实行起来难度颇多，因为真实的武器数据必然会对游戏的节奏和平衡性产生影响，从而严重影响玩家的游戏体验。真实与平衡的矛盾使得《严重叛国》陷入了两难境地。例如制作组在《严重叛国》中将远程火炮的射程修改到接近现实的数据，结果造成玩家们傻爆远程火炮对轰的结果。游戏的海战模组模拟了真实现代海战，却极大地拖慢了游戏的节奏，使得原本的高节奏多兵种对战变成了无聊的巡航导弹对射。

可以说，《战争行为——直接行动》的成功奠定了Eugen Systems真实向即时战略的制作风格，也为后续的真实向RTS游戏提供了很多可以借鉴的地方。而在《严重叛国》中暴露的诸多问题让制作组开始思考如何在保证这种风格的同时，尽可能地保护原本就十分脆弱的平衡性和游戏性、我们可以在Eugen Systems之后的作品《兵者诡道》和《战争游戏》中，看到这种尝试始终不曾停止，可惜仍然没有达到最好效果。



空投步兵

通过运输机空投步兵至屋顶并进行突然埋伏和突然打击是本作的一大亮点



■ 海战模式是资料片《严重叛国》的一大卖点，但是由于缺乏经验和时间，实际游戏的效果并没有人们预想中的那么好



■ 利爪部队的跳跃式科技树使其可以更早建造出超级武器对敌人进行战略性压制



■ 人质系统能够为玩家提供额外的收入，并能通过“拷问”技能显示敌人位置。这使得玩家在使用大杀器前需要三思而后行



■ 在2005年堪称细腻的3D建模，在当时给人的视觉冲击不亚于之后的《冲突世界》



■ 战术武器（超级武器）的杀伤力十分恐怖，但是可以通过反战术武器进行防御

这不，又快到迎接新生的日子了，商贩们在摩拳擦掌，瞄准新生群体。学生无收入，利润丰厚的高端产品不太好卖，所以一轮轮促销中，性价比就成了主要的卖点，不过笔者提醒大家，所谓的性价比往往带有忽悠成分，比如看似实惠的手机、笔记本、相机，实际是压箱底的库存，价格低了一些，但各方面都已落伍。所以，买之前你务必要查足资料，避免买到那些马上被淘汰或存在巨大缺陷的型号。说完购物，伴着新学期，我们也迎来了一些新鲜的数码产品，下面就来认识一下它们吧！

充电解忧
——电量不足也无法阻止你了

手机平板配置再强大，电池没电也傻眼，当电池耗尽无法接听电话时，人人都会怀念起功能机的好，什么超长待机90天啦，连续通话48小时……现在看来简直难以置信。智能手机正常使用基本都是一天一充，芯片功耗摆在那里，电池技术没有质的飞跃，看起来这就是目前的现状了，不过有人不信邪，他们想出了一些办法能提升续航能力，相关产品已经上市了！


→专业的定位系统


↑带着手套可以操作

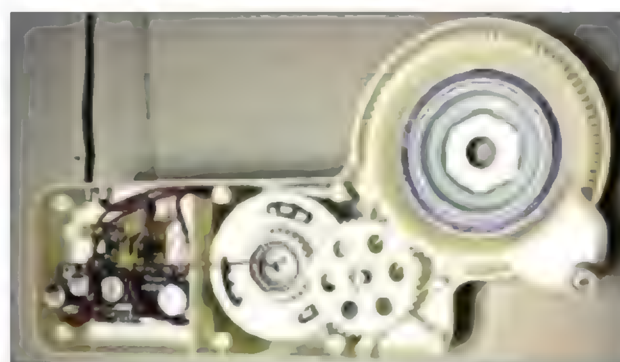
←坚固、可靠的一款6英寸平板

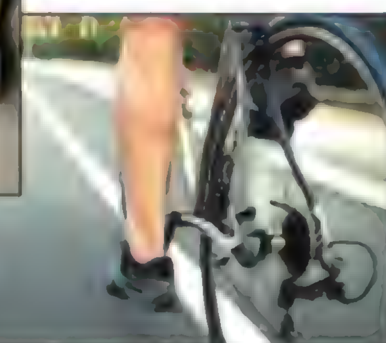
1.Earl平板

我们先看Earl平板的配置，它的处理器是1GHz主频的Cortex-A9，配有1GB内存和16GB存储空间，6英寸屏幕分辨率是1024×768，支持microSD扩展，电池容量3000mAh，搭载Android 4.1系统，整套配置中规中矩，处理器甚至有些落后，但它的预售价格不低，约合人民币1800元，那么到底是什么给了它自信呢？

答案是20小时的超长续航，Earl背后有一个可折叠的太阳能充电板，厂商宣称5小时就能充满。为了尽可能降低功耗，Earl的屏幕采用了E-link触摸屏，操作延迟极高，几乎无法玩游戏，也不适合日常使用。Earl的开发团队显然清楚这点，这款产品定位于户外运动爱好者，具备IP67等级的防水、防尘、防震及防泥能力，在沙漠或雪山等恶劣环境中都能正常工作。Earl配有专业级定位芯片，支持GPS和GLONASS卫星系统，并有加速计、陀螺仪、温度计、湿度计、气压计、风速计等多种传感器，加上内置了专业定位软件和地图应用，用户可以清晰地了解到周边地理环境和地貌特征。通信方面，Earl不仅有WiFi和NFC，甚至特意加入了FRS、GMRS、MURS无线电支持，能实现最远约32 000m的无障碍通信，为户外运动爱好者与他人沟通提供了保障。


↑安装在后轮上的效果


←内部构造不复杂


↓骑车就能为USB设备供电

2.骑车充电

边骑车边充电不是什么新点子，多年前就有可安装在自行车上的小发电机，它靠近轮轴，通过轮轴的带动发电，转化的电能可以点亮一个小车灯，局限性是你必须不停地骑车才能供电。随着科技的发展，这类产品也有了进步，这款名为Siva Cycle Atom的自行车充电器比较新颖，它相当于移动的USB电源。

在发电方式上，Siva Cycle Atom安装在自行车后轮轴上，轮轴转动会带动发电装置，产生的电力通过USB接口传输到手机、音乐播放器以及任何能使用USB充电的设备上。无论骑车速度如何，Siva Cycle Atom均以恒定500mA的充电速率，与电脑USB接口一致，可保证设备安全。骑得很快时，多余的电量去哪了呢？原来Siva Cycle Atom自带一个可拆卸的1300mAh锂电池，骑车过程中产生的电力会被存储起来，电池模块拆下来还可当作移动电源使用。

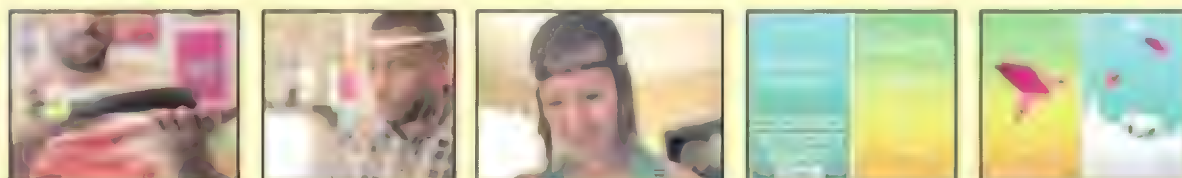
很重要的一点是，产品外壳防水，雨天也能安心使用，它的重量很轻，只有约300g，不会成为骑车时的负担。Siva Cycle Atom目前仍在Kickstarter上筹资，制作团队希望在今年11月时推出产品，他们还承诺每卖出10个就会捐1个到贫穷地区，帮助那里的人们简单地获得充电支持。

3.诺基亚移动电源DC-18

真是没想到，诺基亚也挤进移动电源市场，推出了这款名为DC-18的移动电源，采用micro-USB接口。该产品的外形方方正正，就像一块小砖头，尺寸为57mm×57mm×14.9mm，重65g。产品的外壳上有电量指示灯，内置电池容量1720mAh，与其小巧的外形还算相称。使用时你需要把充电接头拽出来，用完后再塞回去，符合诺基亚产品简单直接的风格。

给大脑“充电”

别顾着光要给数码产品充电，我们也要自己多学习知识，为自己“充电”。不过现代人的一大特点是注意力难以集中，这款名叫Melon的头带或许会帮你学习集中注意力。我们知道，大脑前额叶皮层神经活动越频繁时，人的专注程度也越高，Melon就利用了这一点，它有3个可检测脑电波活动的电极，配合定制的App，可以把数据呈现在图表上，让用户了解自己。Melon还能记录用户使用的时间和工作类型，便于用户了解到自己的思维习惯。除了记录，你还能用Melon玩一些锻炼注意力的小游戏。比如用户专注地盯着一张纸看，纸便自动折叠起来，变成特定的形状。


↑Melon佩戴效果及定制App

生活中心
——智能手机可以扮演更多角色

人们对智能手机的依赖程度与日俱增，某种角度上说，智能手机早就成了生活的中心，有人用它刷卡购物，有人用它遥控汽车，还有人用它遥控电视……要是你觉得诸如此类的简单功能不算稀奇，那么就看看下面的几款产品吧，相信过不了多久，智能手机就会成为控制中心，它时刻连接网络，遥控所有智能家电，成为智能家居概念发展的核心。

1.智能窗户膜


↑Sonte Film效果图

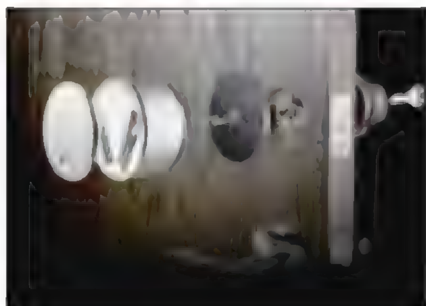
“窗帘”也涉足智能家居领域了，名叫Sonte Film的智能窗户膜是一种新产品，看起来就像一张放大的磨砂手机膜，它带有WiFi功能，内部夹有液晶材质，断电时分子顺序被打乱，外观呈现不透明状态，通电时分子按电场方向排序，窗户膜变得透明。在手机上安装App，你可以遥控调整透明度，在不透明与透明之间快速切换耗时仅需1秒！


→适合浴室使用


←Sonte Film应用在卧室

Sonte Film还有防水、易拆除和环保节能等特性，根据官方介绍，该窗户膜能在保证光线充足的情况下，使室内的人和物品免受紫外线的伤害，其抗紫外线效果高达85%，并且还能反射红外线来降低室内温度，节省制冷所耗费的电能。Sonte Film的安装很简单，你只需量好窗户尺寸，裁剪大小合适的窗户膜，再将它贴到窗户上，最后把导电夹安接在膜上，通过一条细线连接WiFi和变压器即可。

2.智能门锁


↑锁孔周围一圈RGB LED灯提示开关状态

Kevo是一款基于Unikey解决方案的智能门锁，它由美国知名门锁品牌Kwikset推出，工作原理是手机通过蓝牙与门锁内的芯片进行匹配，当拥有授权的手机存在于门锁附近时，用户只需要用手指触控门锁就可开启或关闭大门，再也不用摸黑找钥匙了。Kevo有个非常体贴的设计——就算没有授权，任何人都可以用连续触摸3次的方式上锁，适合客人比你离开还晚时锁门。


↑另一款名为August的智能锁，它甚至支持网页浏览器开锁



←Kevo的专用App

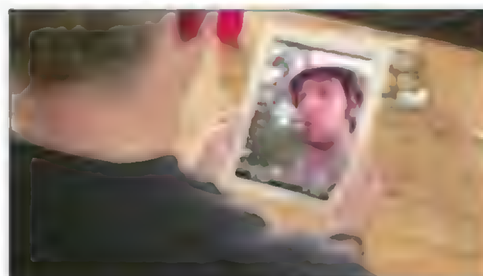
Kevo由4节AA电池供电，正常使用一年一换就行，它还有专门的App用于管理电子钥匙，你可以向其他手机发送或删除电子钥，也可以把本机的授权转移到另一部智能手机上。App还能将电子钥匙进入或离开的时间、用户登录的记录通过电子邮件、短信等方式发送给你，不过局限是目前该App仅限于iOS平台。

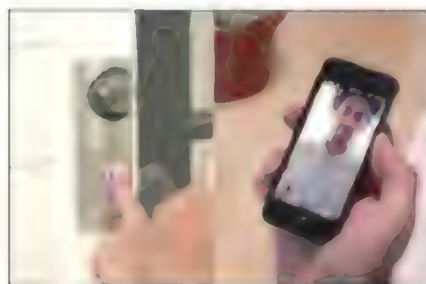
手机丢了怎么办？你应马上在任意一部手机上登录App，把已授权的信息全部删除，免得家中遭贼。如果没有智能手机，Kevo也提供了一个电子钥匙链，它相当于获得授权的钥匙，靠近门锁也能触摸操作开关。另外，Kevo还配备传统的钥匙，用于设备没电或其他情况时手动开锁。

3.智能门铃

智能手机还能结合门铃，让用户在手机上随时随地查看门外的情况。这类产品中最经典的要属DoorBot了，它通过WiFi连接门铃内置的红外线摄像头和手机，如果你认识门外的人，发一条指令就能远程打开门锁。


↑按下门铃


↓支持iPad


←手机查看门外情况

DoorBot的外壳是高强度的铝合金面板，用4个螺丝固定，有一定的防水和防破坏能力，门铃由4节AA电池进行供电，号称续航能达1年，听上去很不可思议，或许这是在不开启摄像头的情况下吧……

为iPhone加装NFC

其实智能门锁更适合用NFC（近距离通信）实现，不过厂商大都为了照顾iPhone用户而选择了蓝牙。其实，iPhone可以通过一些附件轻松加入NFC功能，例如上市大约已有3年的iCarte，它内置NFC和RFID芯片，你只需把它与iPhone的接口连接即可，其最新的iCarte 520也能完美支持iPhone 5。

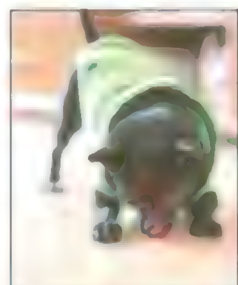


↑iCarte 420和520

4.手机远程逗宠物

你想不想知道当你在外面时，家里的宠物在做些什么？小玩具Petcube不仅能满足你远程查看画面的要求，它还能利用声音、光亮等方式让你与宠物交流，十分有趣。Petcube约为10立方厘米大小，它内置了162°广角摄像头，支持720p高清拍摄，设备里面还配有激光笔，用户可通过配套的App远程控制，让激光射向不同的地方，吸引宠物的注意力。Petcube内置麦克风和扬声器，你可以听到宠物的声音，也可以对它们发号施令。


←漂亮的小方盒

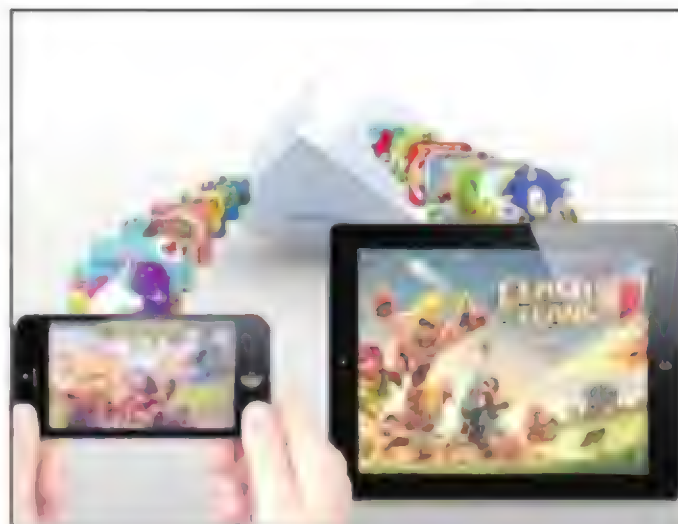

→Petcube照在地上的光斑吸引了小狗的注意力

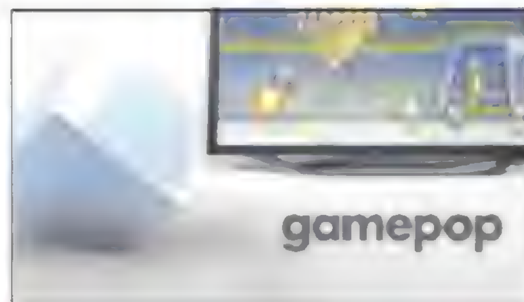
愈演愈烈
——相互搏杀的Android游戏机

OUYA虽然不被铁杆游戏迷看好，但它的确掀起了一阵Android游戏机的旋风，旋风所到之处真是一片狼藉，各厂商纷纷加入混战，它们要么是真心相信Android游戏机大有前途，要么就是为了暂时火一把拉点投资。本期我们再看几款Android游戏机，它们中哪个能坚持下去获得市场认可呢？相信大家自有判断。

1.可运行iOS游戏？GamePop游戏机

以Android模拟器成名的厂商BlueStacks，不久前宣布了名为GamePop的Android游戏机，声称是世上首款可运行iOS游戏的Android主机。GamePop的硬件配置未知，不过价格要比OUYA贵两三百元，BlueStacks提供每月约45元的套餐服务，订阅的用户可以获得更多游戏。





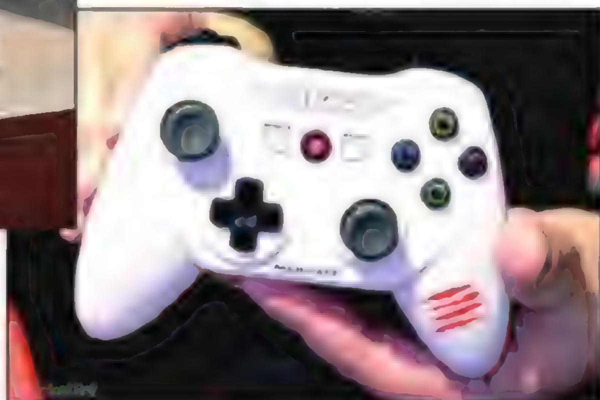
↑目前并没有GamePop的实物，图中是主机的概念图

←游戏价格更低是GamePop的优势

至于究竟如何运行iOS游戏，BlueStacks方面并没有多讲，他们只是强调了一种名叫Looking Glass的技术。首席执行官罗森·夏尔马（Rosen Sharma）解释说：“Looking Glass是一种API级的技术，并非像模拟器那样发挥作用。”因此笔者猜测GamePop并不能直接运行下载回来的iOS游戏，而是需要开发者与其合作，实现快速简便的“移植”。从已有的资料看，GamePop已说服了Glu Mobile、Halfbrick、Subatomic Studios、OutFit7等专业游戏工作室，Bluestacks会与它们签订协议，GamePop平台上游戏营收的一半将归于开发者，摆脱了苹果App Store的束缚。

2.Mad Catz M.O.J.O

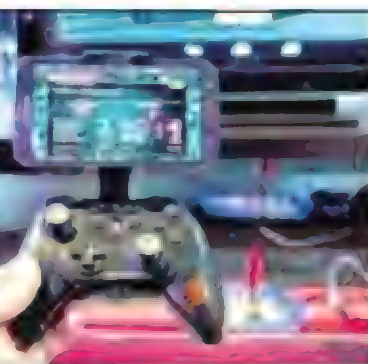
美加狮（Mad Catz）的游戏外设品质出色，不过他们或许受够了为他人量身裁衣，不久前发布了自有品牌的Android游戏主机M.O.J.O，义无反顾地冲进了竞争激烈的Android游戏机市场。



↑E3上展出的原型机

→M.O.J.O会附带这个游戏手柄

虽然详细的硬件规格暂时未知，但考虑到Mad Catz宣布了与NVIDIA的战略合作伙伴关系，M.O.J.O采用的解决方案有希望是性能不错的NVIDIA Tegra 4。Mad Catz方面还表示，M.O.J.O是一个没有屏幕的“超动力智能手机”，他们的重点是提供最好的硬件性能配置，主机连接上电视的时候，将有着精细的画面和出色的视觉效果。M.O.J.O还能与该公司外设产品“GameSmart”系列中的手柄、鼠标、键盘、耳机等无缝连接。





↑手柄还可单独搭配智能手机使用

←连接电视输出1080p分辨率的画面

3.Unu平板主机

Snakebyte的游戏机Unu耍了点小聪明，他们没有专攻游戏，避开了OUYA、GamePop等产品的直接交锋，而是采用了新颖的Android平板，配备7英寸1280×800分辨率的IPS屏幕，以及瑞芯微1.6GHz的4核心处理器和样式独特的手柄与遥控器。



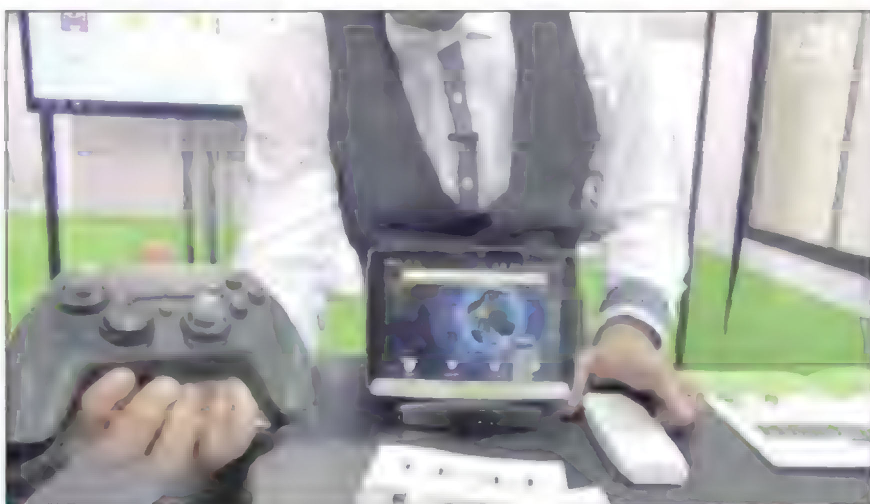


可以单独使用的平板和手柄

把Unu与电视机连接，后者就瞬间变成了智能电视，你可以直接在电视上看在线视频、浏览社交网站。Unu的配置还包括前置200万、后置500万像素的双摄像头，内置了8GB存储空间，支持Micro SD卡扩展，并有两个Micro USB接口，用于充电的底座上有1个miniHDMI用于输出声音和画面。

既可以是遥控器又可以是键盘

Unu有两个版本，影音版本适合一般用户，配置包括一台Unu平板、遥控器、底座，以及HDMI数据线，售价约合人民币1300元。游戏版本除了以上配置外，还包括一支无线手柄，售价要高出影印版约300元。

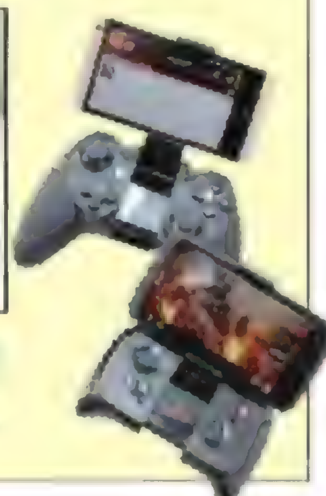


→CES2013上Unu的实拍画面

Android手机手柄Moga

现在想想，很多像Moga一样的Android手机手柄，因为它们本身的定位就偏向小众，现在又受到Android游戏机的夹击，以后一定不会很好过了。我们再看看Moga的配置吧，它有两个版本，普通版很小，可以放入口袋，专业版大小与Xbox手柄类似，并且内置可充电电池，可以当作移动电源使用。





手柄做工一流，普通版约合人民币280元，专业版380元

纯属恶搞
——引人注意的奇怪小玩意

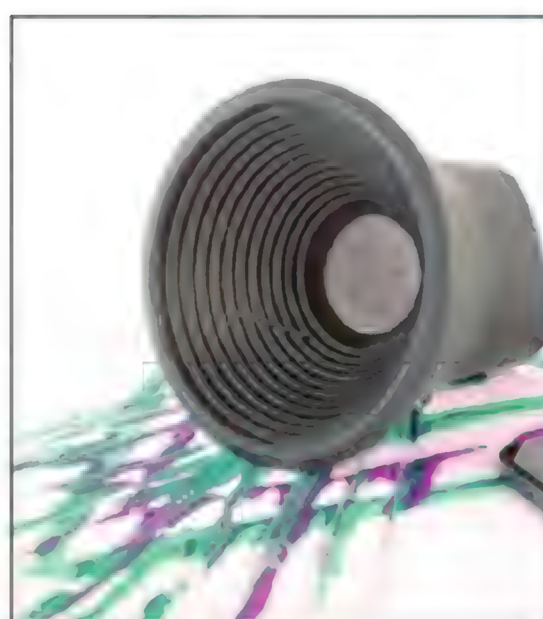
有些产品生来就与实用性没什么关系，它们往往只是用来博人眼球、逗人开心，甚至纯属是设计者的恶搞之作。以下这些产品大家只可看，任何购买冲动只能证明你不成熟，嗯……笔者就是这样！




黄色的雨靴上怎么有个奇怪的凸起物？！

1.另类随身音箱

先看一款蓝牙音箱，它嵌入雨靴中，配有2个防水口袋，你可以把手机放入其中播放音乐，内置锂电池可持续使用超过5小时，这款雨靴全球限量10双（能卖出去10双？）。为什么会有这样的产品呢？其实这只是厂家为了宣传他们的音乐网站Bloom.fm而特意设计的，是廉价有效的广告！另一款名叫WOW Speaker的蓝牙音箱就正常一些，它表面裹着厚厚的橡胶材质，户外使用磕磕碰碰完全无碍，不过就是造型诡异了些，不知道的人还以为你把音箱玩坏了呢。


这是从音箱上拆下的吗？

2.假iPad

名叫NOTPAD的“平板电脑”向iPad发起挑战了！它采取价格战策略，售价仅约人民币100元，屏幕尺寸同样是9.7英寸，你是不是心动了？仔细一看你会发现不对劲，原来它只是一个长得非常像iPad的记事本，总共有60页厚，并有“横屏、竖屏、白屏”3种样式，带着这样的笔记本去开会一定会显得非常幽默，也算是对科技的小小嘲弄吧……



外表几乎以假乱真



相信我，玩这个酷不起来

3.自推进滑板

Skatecycle这样的滑板小朋友都很喜欢，玩时把脚放在踏板上，两腿有节奏地左右摆动滑板就会前进。不过年龄大一些的男孩子，最好还是玩正常点的滑板。想像一下，当其他小朋友都用滑板玩出酷酷的花样时，你还在扭来扭去地艰难前进，一定会被人嘲笑吧。Skatecycle更适合只想轻轻松松锻炼一下腰腿肌肉的人，它可折叠便于携带，重约3.3kg，拿到公园里找一片空地，20分钟就能学会怎么玩。


售价约合人民币1000元，做工自然出色

4.为狗做饭

有的人说狗至少应该像人一样吃得体面些，于是一本叫《Cooking for Dogs》的菜谱书出现了，它会教给读者怎么制作狗狗喜欢的饭菜。全书一共79页，全彩印刷，只有英文版，售价约合人民币110元。不过笔者认为，有些人天生就不是做厨师的材料，要是你做出的饭菜都没法让自己满意，还是别去坑害狗狗了……



狗吃得真好，有些地方人还吃不上饭呢，万恶的资本主义！

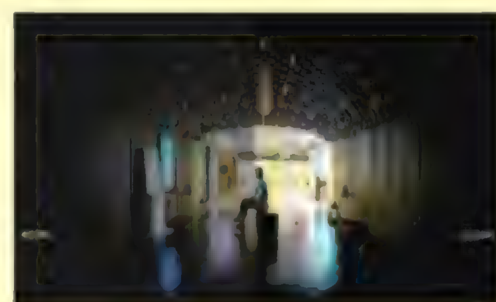

喂！那根3.5mm音频线不会很碍事吗？

5.助睡头戴

SleepPhones是一款内置扬声器的头戴，官方宣传视频拍得像是在卖假药，似乎头戴非常舒服，让人戴上就美得不行。SleepPhones提供一些令人舒缓的音乐，把它们下载到手机里连接头戴播放就行了。该产品还有降低外界噪声的功能，例如通过音乐抵消他人的鼾声等等。

这不是恶搞吗？

有些产品是故意搞怪，有的则是因为文案夸张显得十分搞笑。前几天笔者打算买台微单，不小心搜到了国内盛大旗下果壳电子发布的“GEAK Eye”（和果壳网没有任何关系），号称是全球首款微单级别自拍神器。


手机ISO 3200噪点几乎没有？全幅相机可以扔了

看了3秒才明白，原来又是一款智能手机，采用了1300万+800万像素摄像头的配置，摄像头采购自索尼。既然是这样，我们知道索尼Exmor RS感光元件的尺寸是1/3.06英寸，不到索尼NEX系列微单的APS-C画幅的十分之一大，再加上镜头素质差别，画质不仅无法达到微带级别，甚至还不如四五百元的卡片机。再看该产品的其他宣传图片，有关拍摄画面的样图没有一张是原机实拍，误导性很强，这对品牌形象无疑会产生极其负面的影响。

当然了，国内这样的例子太多了，厂商明目张胆地藐视用户的智商，笔者相信我们“大软”的读者都懂得很多数码知识，一定不会上当。

写在前面

本栏目上期花了相当的篇幅，纪念万智牌20周年，文章刊出后，意外地收到了很多老玩家（所谓老不是指绝对年龄，而是指之前玩过万智牌，因为某种原因现在已经不玩万智牌的这批玩家）的反馈信息。怀旧的纪念类文章，总会引起这样的共鸣，这不足为奇。万智牌在国内的15年发展历程，远非一帆风顺，留下的最大的财富，不正是这群忠实的玩家吗？

集换式卡牌游戏，即使是最为知名的万智牌，说到底也只是个小众游戏，但玩家群却非常的稳定。最近孩之宝参加了第九届中国国际动漫游戏博览会，小编也去了现场，孩之宝万智牌展区人头攒动，很多玩家已经在捉对厮杀。从现场的观察来看，新玩家也不少，工作人员耐心的讲解，至少可以为万智牌吸引很多潜在的玩家群体。

展位的主角是“万智牌2014”的电子游戏版本，这算得上是发行方推广产品的新举措了，希望借这种方式来提升产品的知名度及纸质卡牌的销量，是适应目前发展形势的有力举措。

曾几何时，桌游被称为“不插电的娱乐”，不论是制作方、发行方还是玩家，都对桌游电子化疑虑重重，但就现在的局面来看，小编觉得桌游电子化已是必然趋势。需要强调的是，桌游电子化并非是要取代玩家面对面的交流。以万智牌为例，你可以参加大型的比赛，可以找几个朋友随便打打，也可以抱着iPad与其他玩家联机对战或者直接以电脑为对手，这么多方式，玩家可自行选择其中的一种或几种，岂不是更好。

本期介绍的国外精品桌游是《农场主——动物总动员》（Agricola: All Creatures Big and Small），看起来有些眼熟吧，本游戏是顶级策略游戏《农场主》（Agricola）的二人对战版，游戏结构上有所简化，策略度上并没有降低，是二人游戏时不错的选择。

小编觉得，这个游戏的亮点还在于说明书上对于亲子游戏时的说明，实际上可供低龄玩家玩的桌游与儿童玩具并没有本质上的区别，现在的年轻父母们，可以考虑选一些适当的桌游给自己的孩子玩。从长远来讲，适合家庭成员来共同游戏的桌游，慢慢地会成为桌游分类中的中坚，家庭游戏或可成为更受大众欢迎的选择。

本期DNF卡牌内容讲的是最新推出的第三版《召唤者传奇》，六大职业每个都有全新的子职业亮相，可选职业的增加，会在一定程度上改变游戏的构架，同时使战术更加多样化，对战会变得更加激烈、精彩。

厂商动态

万智牌2014，登陆Android平台

2013年7月11～15日，第九届中国国际动漫游戏博览会在上海世博展览馆举行，《万智牌——鹏洛客对决2014》（Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers 2014，以下简称万智牌2014）亮相本次展会，吸引了足够多的眼球。在万智牌的展位上，玩家不仅可以参与对战，还可以通过iPad等移动设备体验电子版本，现场还安排了工作人员进行免费教学，非常贴心。



万智牌的展台前人头攒动，着深绿T恤者为讲解规则的工作人员。

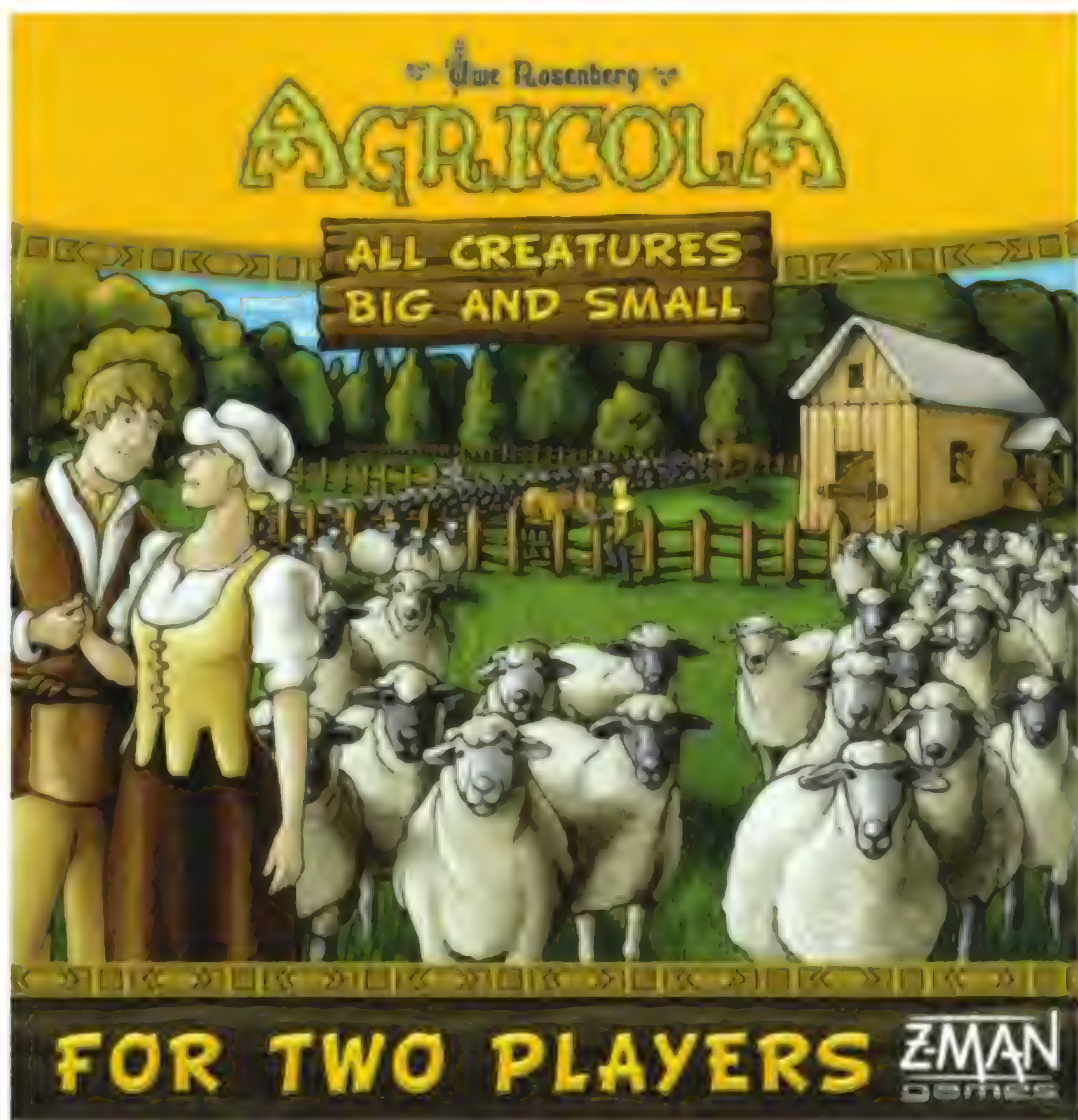
万智牌（Magic: The Gathering）是世界上首款集换式卡牌游戏，1993年由美国数学教授理查·加菲设计，并经由威世智（Wizards Of The Coast）公司发行，至今已发行超过12000种不同的牌张，并以每年约500种的速度在增加！在全世界70多个国家中已拥有超过1200万粉丝。

本次展会的主角是“万智牌2014”的电子游戏版本，继Xbox LIVE Arcade、Steam、PlayStation Network和iPad平台之后，“万智牌2014”将首度登陆Android平台。新版游戏较前作比，有了不少令人兴奋的改进，除了上文提到的登陆Android平台外，游戏中新增了“现开”模式，允许玩家直接在游戏中打开补充包，并构建自己的套牌与AI或其他玩家对战。除此之外，还增加了新的关卡、牌组和谜题任务，这里不再细说。小编试玩了与AI的对战，感觉AI在攻击的节奏及防御的合理性等方面，都有一定的提高。

特别需要一提的是，游戏在iPad上会提出简体中文版本。虽然对于老玩家而言，是否有中文版本都不大会影响游戏，但有简体中文版本，还是会对吸引大量新玩家入坑起到比较明显的作用。

农场主——动物总动员

●游戏名称：Agricola: All Creatures Big and Small ●中文名称：农场主——动物总动员 ●游戏人数：2人
●设计者：Uwe Rosenberg ●出版公司：Lookout Games ●出版时间：2012年



《农场主——动物总动员》的封面

《Agricola》是游戏设计大师“乌玫瑰山”的最知名的游戏，问世6年以来，曾一度雄踞策略游戏排行榜的第一名，至今也没有出过前3，无论从机制和内容上，都是非常严谨和充实的高级德式策略游戏。这几年，不断有扩展丰富基础游戏的内容，在去年也专门推出了“两人版的农场主”，也就是我们今天要介绍的这款《农场主——动物总动员》。从游戏的名字中我们可以看出，游戏主要以饲养动物为主，是根据《Agricola》中的一部分游戏内容制作而成。

游戏的配件风格和原基础游戏一样，绿色的底色、黄色的行动格、各种动物模型、圆型行动片等等。其中，一个行动板包含游戏中所有可执行的行动，每个玩家有一个农场板，还有一些扩展板，用来扩建农场。游戏的玩法和多人版基本相同，一共进行8轮，每轮分成4个阶段，第一个阶段是补充阶段，向带箭头的行动格补充资源，两人版将资源进行了简化，只有石头、芦苇和木头。第二阶段是行动阶段，每个玩家有3个工人，轮流放到行动格内执行行动。第三阶段是回家阶段，将所有工人取回（有点多余）。第四阶段是繁殖阶段，玩家们饲养的动物可以进行繁殖，如同多人版一样，玩家只要有两只以上的同样动物，就可以获得一只。游戏中一共有4种动物：羊、猪、牛、马（和多人版相同）。如此进行8轮后，玩家各自根据自己的农场的发展情况计算分数，先算动物，如果玩家的某种动物不足3只，则减3分，之后会根据数量得到对应的分数，羊的分值较低，马的分值较高。各种建筑物也会有一定的分值，最后总分多的玩家获胜。

“多人农场主”中，行动格的设计是游戏的最重要部分，也是工人放置机制的核心，可以执行哪些行动，行动之间的关系，行动的作用和重要性，都是要经过不断测试进行平衡的。两人版也有很多行动格，对于两人游戏来说，行动的平衡和作用的意义就更为重要。在两人版中，行动主要分成采集和建造两种，采集包括：木头、石头、芦苇以及各种动物，这些资源会随着回合不断积累，拿取的时机和数量是玩家直接竞争和权衡的重要策略点。建造包括：栅栏（用来养动物），扩建农场，喂食槽（成倍增加农场放动物的数量），以及几种建筑物：牲口棚、畜舍等等。

总体来说，玩家如果玩过多人版的话，在玩两人版时是没有任何障碍的，同时，两人版也简化了很多内容，比如种田、职业、发展卡等等，从内容上更适合家庭，游戏中有一条规则写道：如果是父母和孩子进行游戏，建议父母中的一方和孩子一头，并且每次选出两个行动给孩子选择，进行合理的指导和解释。这种建议体现出了游戏的销售对象和德式桌游设计者对游戏的市场定位。同时，桌游面向家庭的主旨，也一直是桌游从业者和倡导者对桌游发展方向的一种判断和指引。在这一点上，国内的发展状况还并未达到普及到家庭的程度，现在主要的桌游人群还是学生和白领，而相对应的就是德式高级策略游戏和聚会游戏比较受欢迎，随着时间的推移，桌游人群的成长和多元化，家庭游戏也必定是未来国内市场的一个大趋势。像“农场主两人版”这种游戏，也肯定会更加普及和更加流行。



《农场主——动物总动员》配件





DNF卡牌 The Legend Begins!

《地下城与勇士》集换式卡牌游戏（DNF卡牌），是一款由腾讯游戏授权、新锐地带公司官方出品，全面面向青少年的益智类卡牌游戏。它以网络游戏《地下城与勇士》为故事背景，将玩家们从电脑中虚拟的魔法世界，拉回到现实世界的桌面上。通过精致的卡牌画质与畅快的游戏体验，带来一个充满智慧与荣耀的绿色格斗世界！

目前DNF卡牌已出品两个版本，分别为《集结！阿拉德大陆》与《转化之战》。随着玩家们的渐入佳境，卡牌本身也是逐步推出扩展。9月，DNF卡牌第三版《召唤者传奇》即将问世！这一全新版本与之前两版相比，在游戏体验与卡牌品质方面均有大幅提升。游戏更加流畅、策略性更强；而卡牌本身品质方面，从二版应该已经看到了，制作方确实一直在努力。

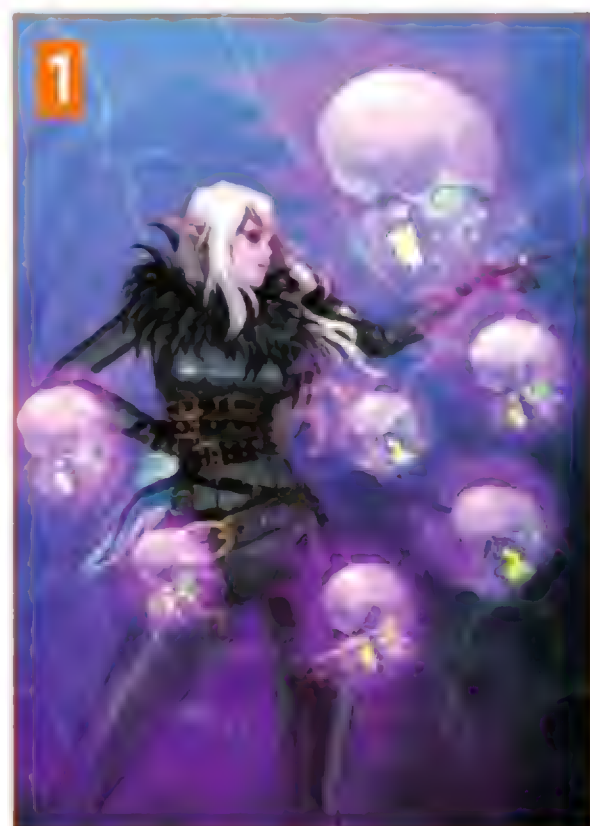
那么今天，就让我们先睹为快，一起揭开DNF卡牌三版的面纱吧！

一、全新的六大职业

如同之前的版本一样，每个版本都会有全新的子职业登场亮相，三版也不例外。这次，又将会有全新的六大职业闪亮登场！三版最大的变化是加入了召唤攻击牌，勇士们不再是一个人战斗了！故本次的新职业均与召唤有关，让我们看看他（她）们都是谁吧！

死灵术士（暗夜使者）：使用死灵术弱化敌人并召唤强力的死灵压制敌人的暗夜使者。以暗属性魔法攻击为主，战斗方式为先弱化敌人再进行攻击，能给予敌人极大伤害。可以召唤强大的死灵，使其附身，从而改变自身的攻击方式。

在二版中“隐退”的暗夜使者复出，携新子职业死灵术士强势来袭！由于线上游戏中暗夜使者的子职业比其它职业少，所以在二版中其暂时隐退。本版主打召唤系，死灵术士便当仁不让地登场了。









1.死灵术士：复苏
2.死灵术士：死灵之鄉
3.气功师：念气环绕
4.鬼泣：鬼影闪
5.鬼泣：暗月斩
6.驱魔师：落雷符
7.召唤师：召唤兽大军





8.气功师：念兽龙虎啸
9.召唤师：能量转换

在卡牌中，死灵术士承袭了一版刺客的职业特色：弃牌！而死灵术士利用弃牌堆的能力要更胜一筹，就好像游戏中召唤死灵一样，从弃牌堆中打出无限可能，一举摧毁对手。

鬼泣（鬼剑士）：如果把缠绕在臂上的铁丝松开，鬼神便会自由的行动，所以一部分鬼剑士会扔掉铁丝成为鬼泣。圣职者志格将苏蔑卡赞、焰火卡拉、冰洁萧武、港魔不来梅等鬼神的使用方法传授给了鬼泣。

继二版的阿修罗之后，鬼剑士在三版中的新子职业是鬼泣。与阿修罗在卡牌中的定位一样，鬼泣也是一个很另类的存在。在三版卡牌中，鬼泣将得到一个专属关键字：揭示！就如阿修罗一样，这个关键字会让鬼泣这个职业显得非常与众不同，又妙趣横生。

驱魔师（圣职者）：利用巨兵和虚祖地区的传统咒术来消灭恶魔的圣职者。精通式神和符咒技能，可以对周边大范围内的妖魔造成致命伤害。

在以召唤为主打的环境中，驱魔师的名字本身就是霸气的象征，而且其并非只有名字霸气而已，驱魔师是三版子职业中唯一可以消灭召唤物的职业！当你刚刚召唤出强大的召唤物准备一举摧毁对手时，被驱魔师谈笑间就化解掉了，想想你这时的心情吧，一朝回到解放前啊！

驱魔师还拥有三版最强大的防伤和回复能力，继一版圣骑士后，又一超级难缠的职业出现了。

召唤师（魔法师）：能召唤出具有元素属性的精灵或达成契约的怪物，并使它们协助自身战斗的魔法师。掌握控制召唤兽的各种技能，同时召唤出的精灵或怪物的数量随召唤技能等级的增加而增加。

在二版《转化之战》中，元素师就是最搭配版本名称的；三版中，召唤师更是无比贴近版本名。不单名字贴近，能力也是最贴近的。三版中唯一可以纯靠召唤物KO对手的职业，没有之一哦。

气功师（格斗家）：修炼念气之力的格斗家。善用念气感知周围物体，能回避失明等异常状态。可以召唤念兽，多数技能可以对敌人造成光属性伤害。

在卡牌三版中的格斗家子职业为气功师，承袭了格斗家职业从一版至三版的一贯风格，以连击取胜。完美的连击曲线，节奏一气呵成，可以让人真正体验到热血格斗的乐趣！

在三版卡牌中，会引入一个使用经验值的概念，气功师对于经验值的使用相对消耗比较大，所以在控制“气”方面要特别注意一点，当然，相对的消耗经验值所带来的收益是相当值得的。

机械师（神枪手）：精通机器人制造和各种机械组装的神枪手。可以召唤出辅助战斗的机器人，并可以进行强威力的空中火力支援。

在以召唤为主旋律的三版中，机械师的登场顺理成章。机械师在卡牌中的特色与前两版的枪炮师与弹药专家一脉相承，都与操控牌库有关。机械师这次“选择”了磨牌库与弃牌！所谓磨牌库就是将目标牌库中的卡牌置入弃牌区；而弃牌，与死灵术士不同，机械师可以弃对手手牌中的牌，这个听上去很逆天吧。

二、召唤者的传奇

就像二版的主旋律为转化一样，三版卡牌的主旋律为召唤！这是一类特殊的攻击牌，其打出的方式与其它攻击牌一样，但打出后却可以像装备一样停留在场上，与勇士共同战斗。当带有关键字“协战”的卡牌打出时，如果场上有召唤攻击牌，那么召唤攻击牌就会攻击对手并造成伤害。同时召唤攻击牌本身也会有一些强大的异能，使勇士可以借助其能力或攻击或防御，这些能力一般是要消耗经验值的。

最后带给大家几个关键字的解释一饱眼福吧！

召唤攻击：X（终止你的连击）。

协战：你选择你的一个召唤物且给对方造成其攻击力数量和其伤害属性的伤害。

群体协战：你给对方造成你每个召唤物攻击力数量和其伤害属性的伤害。

揭示：你可投掷枚偶数面骰子，若结果出现奇数则获得。

双揭示：你可同时投掷2枚偶数面骰子，若结果出现奇数则获得。 P



10.暗夜使者：骨盾

冷咖啡

■北京 生铁



简介：本文摘自生铁的小说集《侦察员，你在爱的旷野》，原题：《粮油店，你也在夜里卖冷咖啡？》

——请不要相信在接吻时从不闭眼的伴侣。

我刚回城的那个夜里，就接到了托托的电话，电话里杂音很大，我不大听得清他在说什么，他似乎是想告诉我：因为是晚上回来的，所以我还不知道城里究竟发生了些什么。他的电话是一直打到学校办公室里的，那时我刚刚放下行李，就听到办公桌上电话铃声响起。他讲话语调时快时滞，鼻音很重，还有些口吃，听起来好象很紧张。“回头再和你说吧。”他最后说，并一直重复这句话：“好在你总算回来了。”听上去托托这些年来的性格一直都没变，在接电话时我这样想着。

挂断电话，我没有开灯，借着窗外的光线把行李略整理了一下，将皮包锁进自己的柜子，然后我重新关好办公室的门，顺着狭长的走廊向教学楼的门口走去。整栋楼都很安静，黑暗中弥漫着学校里特有的纸张、油墨和漂白粉的气味。这一夜没有上晚自习的学生……虽然有好多年没有回来过了，但有多少次在梦里，我反复游荡在这栋建筑的每一层。在大楼的门厅里，那面有整整一扇墙那么巨大的穿衣镜依然完好，年轻时我们都曾不厌其烦地在门厅里反复地出出进进，反复地望着镜子里那个或好看、或不好看的孩子走过来走过去。校园也没有变样——从教学楼里走出来，我又看到了教学楼和实验楼之间的那个不大的花园，在那里某个人曾经对我露出微笑的表情，如今她竟从我的生活里消失得无影无踪。她和其他人一样在另外的地方欢笑、流泪或者眺望着，而你只是再也找不到他们了——即使你曾经与他们如此亲密无间。当然，我知道这不是真实的。

在这校园的夜幕下，到处浮动着一种不稳定的快乐气氛。从教学楼后面的大操场上飞快地跑过一些我不认识的学生。借着月光，可以看出他们有的人脑袋大，有的人脑袋小。那些脑袋比较大的是高年级的学生，脑袋比较小的是低年级的。那些顶着个比肩膀还宽的滑稽大脑袋的高年级的学生，生理年龄很大了还滞留在学校，就为了在无数个这样的黑夜里相互追逐着穿越校园，体验记忆里的快乐，一遍又一遍地感到亲切。

在这温润的夜色里，空气中弥漫着初夏的气息。那种经过一天的日晒后似闷似凉的气息，其中混杂着草和泥土的淡淡香味，似乎一下子缓解了我这几年来身心的劳顿，在寥

落的虫鸣声之间，我听见不知从哪个窗口传出的隐约的手风琴旋律……本想从花园中的长廊里穿过，但却看到里面隐约有一两对身影坐在那里窃窃私语。我避开这些不希望被打扰的年轻人，沿着教学楼边的小路，向校门口走去。小路两边的油杉投下巨大的黑色阴影。我抬起头，看到遍布天际的点点星辰。时间竟如此坚韧地洗却了这里曾经留给我的种种不快，而只剩下温存。

我站在校门外的丁字路口。夜幕下的城市，展现出一片沉寂的景象。附近的街巷中几乎没有行人。远处不知是什么建筑上的霓虹灯牌，在一阵阵晚风里间歇地闪烁着，街角高台阶上的那些卖小吃的铺子，门口都挂着彩色的灯帘，这一切看起来都显现不出战时的迹象。夜空里回响起远处火车汽笛的声音，这使我回忆起儿时游乐场里机器怪兽的吼叫……我突然觉得口渴极了，我想在回家之前喝上一杯。我昼夜兼程赶回城里，一路上滴水未进。

校门外的这条巷子里，沿途还有几家店铺亮着灯。我却不知道它们的主人是否还是我曾熟悉的故人。

“有冷咖啡么？”我站在一家临街店铺的玻璃橱窗外，敲了敲窗玻璃。小铺里面坐着的是个十几岁的孩子，他冲我摆了摆手，然后回过头继续盯着柜台边的那台小电视。

“罐装的也可以，随便什么牌子的……”我又说。

“我们这里没有咖啡。”他一张口就能听出不是本地口音。

而另几处亮着灯的地方，已经不再是卖食品的店铺，而一律改作发廊，一些女子裸着腿，呆呆地坐在低矮的房间里。挨着这些发廊，另有一家店也还没打烊，从外面看起来像个面馆，门脸漆成了红色的。走近一看，竟是一家国营的粮油副食商店。我推门进去，迎面就是一大摞白色米面口袋，店门内还立着一个带滚轮的地秤和几个装食用油的大油桶。灰色水泥地面上，到处散落着白色的面粉粉末，在房间尽头还有两个极简陋的玻璃柜台，里面摆着几种糖果和小食品。这家粮油店这么晚了还没有关门。

店里光线明亮，吊在半空里的灯泡没有装灯罩，刺眼的黄色光线向四处射着。房间里满是米面和植物油的味道。几个男店员七嘴八舌的喧哗声从后面库房里传出来，两位女店员待在柜台里面。

我走到柜台边，其中一个留卷发、戴近视眼镜的中年妇女问我要买什么。

“有什么能喝的东西？”我问她。

胖女人说：“有酸奶、汽水、茶水，喝什么？”

“有冷咖啡嘛？”

那女人走到柜台的另一边的角落里，从那里拿出了一瓶饮料——这不是我常喝的那一种，我喝的那种咖啡是听装的，“五块五。”她把瓶子摆在柜台上。

我点出一些零钱扔在柜台上，然后拿起瓶子喝了一口。这种咖啡居然是碳酸饮料。我看了看瓶子上的商标，上面的字迹印得粗糙又模糊，“丰堡牌·咖啡汽水·永生食品饮料厂生产·生产日期……”这是我不认识的牌子，很难喝，但我也确实口渴了。

“日本人撤了。”另一个年轻些的女店员说，她正在看摊开在柜台上的报纸。

“说了快两个月了吧？这回可能是真的，”妇女说，“那以后谁来接管？”

“爱谁是谁吧。”

“今年的统一考试的通知还没有下来，我们家孩子去年就耽误了。”妇女叹了口气，“现在可好，什么事都没人管了。”

“听说外地已经恢复考试了。你们家老赵不是跑过长途嘛，让他想想办法。”

妇女哼哼一笑，“今年再等不来通知，我就准备让我儿子去上班了。”

“金大姐他们家孩子好象去年就找活干了。”

两个人一人一句地说着，都是女人间的闲聊，我渐渐听不到她们谈话的内容了。我扭过头去望望窗外，可外边一片漆黑。

随着尖利的口哨声，一个有些粗鲁的肥胖青年从粮店后面屋里走出来，他穿着脏背心，结实的脖颈上油亮亮的，满是汗水。他哼唱着走调的歌曲，他的到来打断了两个女人的谈话。他管那中年妇女叫大姐，他说他刚把下午的两车货搬完了，还有一车的富强粉又要拖到明天才能运过来，这下害得他明天也不得休息。他口齿不清地骂了几句脏话，又冲妇女大声说，“大姐还不下班？”

“还有半个小时呢。”

“姐夫睡不着觉，等急了又该打电话过来了。”

“去你一边待着去。”

又说了几句不三不四的话，几个人就笑闹起来。

“你们天天都要开到这么晚？”我问那个年轻的女店员。

“不是上面有规定嘛，要求商店一律都要开到这个时间。”

“谁这么晚还来买东西？”

“那谁知道呢，就是这么规定的，许是怕我们白天太有精神了吧……”

我突然感到很压抑，又联想到城里不断被轰炸的消息，就问：“西便门那一带最近情况还好么？”

女店员摇摇头，她说她每晚下班都从象来街路过。西便门小区里那几座塔楼都还在，但里面具体怎么样了，她也并不清楚。她只是说，有时候晚上小区里还有供电。

听了她的话，我心里竟一沉。

“你要去那里？听说小区晚上闹鬼，很危险的。”她说。

“我妈妈住在那里。”我的声音几乎只有我自己能听见。

由于渴得厉害，我很快就把咖啡喝光了。我把空瓶子放在柜台上。

“还喝点什么？”年轻女人问，“尝尝我们自制的咖

啡吧？”她不等我说话，就径自到柜台后面的屋子里，很快就拿了一个塑料杯子出来，“你尝尝，”她说这三个字的时候声音有点沙哑，她把杯子放在玻璃柜台上，向我这边推了推，“什锦橄榄咖啡，我们店里自己做的。”

我端起杯子喝了一口。这饮料带着点温热，口感很怪，咖啡的味道被冲得很淡，而当你把它咽下去后，却另有几种特殊的香味凸现出来，口感也更为绵长。我嚼到了咖啡里泡着的碎果脯丁。我很不喜欢橄榄。

在我喝咖啡的时候，两个女人都盯着我看。此时那个年轻的胖小子已和另几个男店员到门外去抽烟了。

“您是哪里人？”中年妇女问。

“我就是本地人。”当她们知道我是刚刚从城外回来时，立刻好奇地向我询问外面的情况。她们问我，城外百十公里的范围内，是否还有村庄存在。其实我对附近的情况并不了解。我已经好几年没有回来过了。

“怪不得呢。这么热的天，我看您穿着长风衣进门来，就觉得不对头，可是您讲话又是本地口音……”中年妇女对我说。

那饮料使我产生了一种昏昏欲睡的感觉。

“您这么晚还不回家？”中年妇女又问。

“我刚从学校出来。”我伸手朝窗外比划了一下。

“您是这儿的老师？”

我摇摇头，不，我不是。可既然我不是，那我为什么要把行李放在学校？我又喝了一口咖啡，头脑中一片空白。我什么也没说，但我穿着大衣开始感到热了。

那妇女似乎有点失望，“我还以为您是老师呢……”

“我只是跑一点学校的业务。”

“您认识这个学校的老师嘛？”

“过去认识一些，但是现在不知道他们是否还在。”我说的是实话。

“我儿子就该上高中了。”

“他在这学校上学嘛？”

中年妇女摇摇头，“他要能在这里上学就好了。”她说完这话又望了望我，似乎还想说点什么。

很多时候，人无法控制自己。实际上，我并不知道自己为什么会在今晚回到这里，回到家。我这次回来，是为了看看我的母亲，看看她是否还活着……

她病了。从一开始打仗，她就卧床不起。在我离开城市之前，曾为她雇过一个保姆。后来局势突变，我就再也没有回来过。家里只剩下我母亲和那保姆两个人。后来我听别人说那个保姆拿了些我家里的东西跑掉了。这几年来，应该一直没人来探望过我妈妈。我妈她到底怎么样了？她到底是活着还是死了？邻居们是不是还在照顾她？或者他们根本就逃光了？

我一想到那栋曾经断了供电的楼房，在被黑暗笼罩了几个月后，突然又灯火通明的样子，在那样的深夜里，日光灯管将在我妈妈躺着的那个房间里不断闪烁。而她就那么直挺挺躺在那儿……盖着厚厚的被子……不能动弹。刺目的灯光在她头顶上方闪烁，她是闭着眼睛的嘛？她还是一直睁着眼睛？睁着那双蒙着厚厚白翳的眼睛，在灯光开始闪烁后慢慢地睁大？

我感到不寒而栗……

这么多年来，从我刚一出城时起，就一直想每月都能回来看看她，为了这个念头我经常整夜整夜地辗转反侧无法入睡。她是我唯一的心灵寄托。可是我却这么久都没能回来看过她一次。每次当我忘了她还在的时候，我就感到那么轻松快乐，而每次当我重又想起她还活着，还躺在那里，她的心就藏在那一层厚厚的白翳后面的时候，我就觉得好压抑好压抑……妈妈留在我童年记忆中的那张鲜活圆润的面孔，在我的想象里渐渐像干瘪的废纸一样皱成一团……越拖得久，我就越是不敢回来，就更不敢回来！我怕她那双眼睛，虽然她已经不会说话也再不会从床上坐起来了，可她的眼睛还没有瞎，她还会看着我。我真受不了。我真受不了！有人会管她嘛？还是根本没有人发现过她？没有人替她打电话叫救护车或者报警么？她吃什么？她有吃的东西嘛？

哦，我又突然想到，也许保姆跑的时候是在白天，那么家里的灯一定都是关掉的，那么到了晚上，即使有电，妈妈房间里的灯光也不会一闪一闪的了……这想法竟成了我目前唯一的一点自我安慰。

我喝干了咖啡。粮店里的灯已关掉两盏，马上就要打烊了。中年妇女撩起门帘去里屋换衣服了。“您不是从国外回来的老板吧？”等边上没有别人时，那年轻女人突然离我很近地问道。那一瞬间，我对她动了一丝念头。我好久没和女性接触过了。她面颊瘦削，眼睛很大，但依然是一副工人的模样。

我摇摇头。

在我离开粮油店的时候，那穿着背心的胖伙计正从门外进来。他立在灯光下看着我。

他全身都好象沾满了面粉。他挠着他的圆脑袋，他的后脑勺还没有他的脖子宽。白天他一定出了不少汗。但是仿佛白天的汗水也只是为了让他在这个夜里更加慵懒惬意些。他把原先搭在肩上的毛巾捏在两手间反复抹着。他靠在大油桶边的那摞面粉袋子旁，灯泡就在他头顶的天花板上发出橙黄色的光。他有一张年轻、肥胖而又为生活所累的世故的面孔。

后来我走出店去，把有玻璃窗的店门顺手带上。我好象是穿着风衣。我总是记得我是穿着风衣的，也许是因为它能使我在夜晚或者暮霭中，让陌生人看起来显得不那么局促可怜。

天上群星闪烁，有的星星光晕看起来比月亮还大，但下斜街的街巷里依然漆黑一片，不到明天它是不会变亮的。几根歪斜的电线杆立在胡同的沿途。我已经整整5年没回过家了……唉，妈妈。妈妈，还有你知道的我的那些同学们，你们在这个地方，生活得还好么？唉，人们啊……

那半空里到处都弥漫着的夏夜的味道，它是多么催人迷离。

游戏心情

旅行的意义

■北京 颜小果

“你看过了许多美景，你看过了许多美女；

你迷失在地图上每一道短暂的光阴；

你品尝了夜的巴黎，你踏过下雪的北京；

你熟记书本里每一句你最爱的真理；

你累计了许多飞行，你用心挑选纪念品；

你搜集了地图上每一次的风和日丽。

你拥抱热情的岛屿，你埋葬记忆的土耳其；

你流连电影里美丽的不真实的场景。”

——《旅行的意义》

陈绮贞温暖的嗓音，让人沉浸在这几句歌词带来的沉静和一股小清新空气中。

赶在正开始热的初夏去了一趟草原，摆脱了很多工作上的不顺心，和大城市里的污染、狂躁和喧嚣，对于一个常年处在压力下的上班族来说，这几天的假期和绿色草原实在是不可多得的放松。

不过要吐槽的是，即便是草原这种原本应该纯净的地方，污染也越来越多，不仅仅是环境的，还有经济的，越来越多的景点开始出现各种奇奇怪怪的收费和多次门票的现象，让游客不得不多长一个心眼，还好当地的牧民和本地居民还是非常纯朴的，也多少给人一些安慰。

在大城市生活，即便是绿化在不断维护和扩展的北京，也很难见到如此多的绿色和如此大的可视距离，那感觉像是从最低特效的《魔兽世界》直接被丢到了《孤岛危机》里的岛上，草原特有的时晴时雨的空气中始终有一股泥土和青草的清香，当然偶尔也会有夹杂着羊粪马粪的奇怪味道……

在那种满目绿色的大环境下，你会有很多仿佛凝固了的时间和空间，去思考在大城市中无法去想象的场景、人和事，只站在一个高高的山坡上，俯瞰着淡淡薄雾中行走的马儿、羊群和牧马人，也是心灵的一种释放。

旅行的意义，其实不就是这样吗？

digmouse：对一个旅者来说，行走世界，见证不同的光阴转换和世界变迁，给自己一个意义，应该也就是旅行的意义吧？

粥粥的IT与游戏（56）

无法抄袭





7月中旬刊

快评

真正意义上玩着卡普空的游戏长大的，《街头霸王》《1942》《洛克人》《鬼泣》《生化危机》……数都数不过来，虽然现在卡普空有些迷茫，但还是一定会支持下去的，不然上哪去玩新的“洛克人”“生化危机”和“鬼泣”呢？这么重要的厂商，如果真的倒下就太可惜了。**（网友 瞬间空白）**

E3都过了，今年的暑期大战和年末大战的前奏这也就开始了，今年是主机年，应该会相当热闹吧……**（江苏 三百勇士）**

digmouse：我相信大部分我们的读者应该都接触过卡普空的作品，不论这家厂商过去如何辉煌，现在如何迷茫，未来有多么捉摸不定，它给我们留下的回忆和宝贵的游戏遗产是不会被人忘记的。每年的E3都是所有玩家和包括我们在内的媒体着重关心的地方，主机大战才刚刚打响，好戏还在后头呢。

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#新世代主机陆续公布后，E3上变成了新作的海洋。相比往年游戏续作唱主角的保守趋势，今年厂商们鼓足勇气公布了更多的原创Title，抢滩新平台，热门游戏们面临着新一轮的洗牌。在眼花缭乱的新作潮中，哪些游戏你最期待？哪些游戏令你失望？又有哪些游戏是你原本期待却没有参展和没有公布的呢？



wyy：期待的是SE的“洗剪吹”《最终幻想ＸＶ》，失望是跑到PS4上去了。

Enigma：目前最感兴趣的游戏木有参展，木有办法列举评价。

莫文杰：“最终幻想”又改名字继续跳票吧。

高国彬：FFV13居然变成15。以前有分析说可能被砍了，这么多年都要等哭了。

蓝睿鹏：因为上课所以没有看到E3的直播，现在在努力的找录像中。不管怎样，我相信当有一款与众不同的游戏出现在我的视野里时，我会欢呼雀跃的；但就算看起来再好，也只有上市了，自己玩了才知道。

Joker：新的“恶魔城”看上去不错。

hjpotter：最期待的是《极限竞速5》，希望能体验到以假乱真的街景。最失望的是FF15，换个马甲你就不是FFV13了？年度估计会买《超级马里奥3D世界》，玩过前作，续作的完成度估计会更高。

MasterChiefForever：最期待几个网游，《巡回执法组》《命运》《泰坦降临》和《战地4》。

hjpotter：《泰坦降临》会成为新时代的CoD，《命运》有可能成为下一个WoW，《战地4》的脚本目前看来很不错，飞机滑落和炸大楼挺酷。《巡回执法组》希望不是只有画面好。

专扁缭仔：期待的游戏：《星球大战——战争前线》《镜之边缘》《泰坦降临》《命运》《战地4》《看门狗》；失望的游戏：《FIFA 14》新引擎只能在次世代主机使用；《刺客信条Ⅳ》完全变样了；没能公布的游戏：新的《质量效应》《彩虹六号——爱国者》和Crytek的《国土防线2》。

XDHAssassin：期待的就是育碧的两个游戏，还有《镜之边缘》，要说失望就是“暗荣”了，本来以为会发布更多《信长之野望》的消息，结果……

昔日的精灵：越来越缅怀传统游戏了，续作越来越烂……部分游戏的重启倒是让我们看到一些希望。

永远二不叽叽：《镜之边缘》《使命召唤——幽灵》。

大众软件果然棒：#大软话题#随着E3展会上PS4造型和策略的正式公布，它与Xbox One（也许还有Wii U）之间的新一代主机大战也正式打响了，围绕这一代主机的角力不仅仅有性能、独占、第三方，还带上了二手、联机、体感等从未出现过的全新视点，对于这些争议颇多的地方，你又是怎么看的？微软和索尼大战你又站在哪一边呢？



莫文杰：PS4支持脱机，支持二手游戏，支持老游戏，这简直就是把微软扇得体无完肤了。

笛音DE：任饭没地方站了吗……

为a1画地为牢：目前来说索尼终于赢了一次。

高国彬：看了PS4的手柄和Eye的演示，略强悍，略强悍……

顶武EXIA：PS4，让微软和343去死吧，乱编的什么《光环》剧情……

蓝睿鹏：索尼要更在乎玩家的感受吧，最起码策略上是对的，比微软头脑清楚。

蓝睿鹏：微软在它的新主机的发布策略上出现了很大的问题，它的全程联网、禁止二手游戏交易等限制，没有得到玩家的理解，只有一片骂声。微软没有错，只是它没有给玩家一个合理的解释，所以微软输在了起步，但新主机是充满活力的，将来怎样发展是很难预料的。

魔之左手：站在便宜的一边。

忧郁的土豆：微软在Xbox Live网络服务上有优势。如果他们能对日本玩家进行更好的质量支持，不像上次Xbox 360的惨剧一样，那么，我会考虑购买新一代的微软主机。

鸡肉味嘎嘣脆的李嘉鑫：PS4赢了，PS4已经赢了！

Enigma：首先希望新一代主机能摆脱目前这犹如一战的泥潭混战局面，不过目前来看希望依然渺茫；其次相比于这两条尾大不掉的老蜥蜴，我宁愿站在KS这一方。

大女儿是我的：鄙视那些无脑黑微软的，家庭共享如此完美的政策，既能抵消二手的负面影响，还能和好友间同乐，这种才是软件销售的正途，允许二手这种影响产业的做法由硬件公司提出简直可耻。

开三：PS4这次定位不像PS3偏综合娱乐，而是主攻游戏，这对于忠实玩家是喜讯，最重要的是它的定价让微软后背发凉。

请登录腾讯和新浪微博，搜索#大软话题#参与讨论。大软话题，每周更新！

激活说明
轩辕剑陆——凤凌长空千载云

一、安装说明

1.您可以通过双击安装目录内的setup.exe启动《轩辕剑陆》的安装程序。双击后弹出安装页面，点击“下一步”按钮。

2.请仔细阅读《轩辕剑陆》许可证协议，如果您同意协议，勾选“我接受许可证中的条款”，并点击“下一步”按钮。

3.选择《轩辕剑陆》客户端在您电脑硬盘上的存放区域，确保您选择的硬盘空间足够，选择好后，点击“下一步”按钮。

4.创建程序文件夹，默认的文件夹名称为“大宇资讯\轩辕剑陆”，点击“下一步”按钮。



5.点击“安装”按钮，《轩辕剑陆》客户端将开始安装到您的电脑。

6.《轩辕剑陆》的安装过程可能需要几分钟时间，请您耐心等待。

7.点击“完成”按钮关闭弹窗，并将自动跳转至官方网站安装成功的提示页面。您可以双击桌面的快捷方式进入游戏。



二、激活流程

1.游戏安装完毕后，点击“开始游戏”后会弹出激活窗口。点击“购买激活码”按钮，可以进入官方商城购买《轩辕剑陆》激活码。点击“在线激活”按钮，将进入激活流程的下一步（注意：请仔细阅读左侧的激活说明）。

2.您可以在此窗口内输入您的激活码，然后点击“立即激活”进入激活流程下一步。激活的过程中请您保持网络畅通，同时关闭您的防火墙或者允许本程序访问网络。

3.激活过程需要您等待一段时间，激活成功后您可以选择“进入官网”浏览最新消息或者点击“开始游戏”直接进入游戏。

激活说明
星际争霸 II——虫群之心

本说明用于激活本期随《星际争霸 II——虫群之心》游戏安装光盘附赠的新手卡中的“新兵专享大礼包”内容。激活码（兑换码）位于新手卡背面的涂层下，请刮开涂层按如下流程领取“新兵专享大礼包”。

一、如何使用激活码

第一步 注册账号

登录http://sc2.163.com/landing快速注册。

第二步 激活账号

完成注册后，登录战网通行证，点击战网总览界面右侧的“输入兑换码”按钮，进行激活。

第三步 免费试玩

完成客户端安装，您就可以进入游戏开始“三大种族”7小时全功能免费游戏。

二、如何成为畅玩版用户

1.登录战网通行证，选择总览内的《星际争霸 II》游戏。

2.点击“添加游戏时间或买畅玩版”，完成购买即可。





世界末日
This Is the End

这部有着世界末日概念的电影是一部超低成本的小制作。本片是很长时间以来，银幕上最肆无忌惮的喜剧电影。《世界末日》的电影创意来自导演2007年的同名短片。虽然本片是他的导演处女作，但是作为一个一线喜剧演员，塞斯·罗根可是一个不折不扣的大腕。

本片讲述了在末世下一帮好莱坞男明星醉生梦死后接受洗炼的故事——烂仔帮好兄弟一齐来到詹姆斯·弗兰科家中开末日狂欢派对，没想到一切关于末日的猜想都应验了。在洛杉矶遭受奇怪的毁灭性打击之后，6个好基友被困在一栋房子里面。外面的世界昏天黑地，屋子里面同样让人摸不着头脑。他们越想着冲出去就被困得越深，听起来有点像喜剧版的密室逃脱。在这间密室里每个人都要面对自己的命运，做出选择，在必要的时候，放弃和朋友的



友谊。

本片是著名喜剧明星塞斯·罗根的导演处女作，他在影片中身兼数职，导演、编剧、演员都有他的身影，彻彻底底体验了一次喜剧制作。而本片的特殊之处还不仅限于此，影片中的各路明星均以现实身份登场，比如塞斯·罗根在电影里也叫这个名字，所以台译《大明星世界末日》也是可以理解的。对此，影片的另一位主演乔纳·希尔表示：“这部电影太复杂了，除了要在片中扮演自己之外，还需要扮演另一个版本的自己。这就好像是把自己和另一个自己放在一起演出一样——我倒是一直想在电影中扮演我自己，但是他们写出来的剧本却是另一回事，尤其是剧本里的我自己还一直很悲剧……”

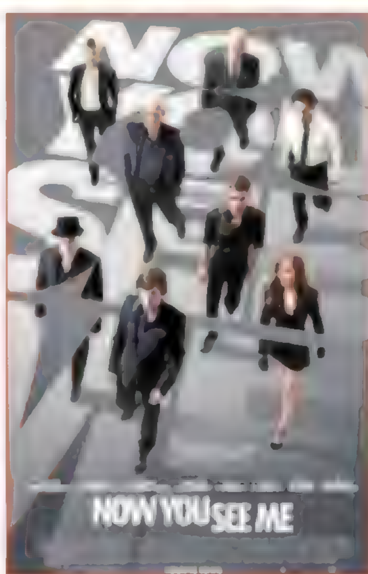
有着这样一个不错的噱头，末日和搞笑不知会擦出什么样的火花。



天机·富春山居图
Switch

围绕《富春山居图》有很多传奇，其中之一是据片方透露，男主角肖锦汉不仅需要有偶像的光彩，还要有丰富的生活阅历，“这样一个角色非刘德华莫属，可以说是为他量身定做的”。也正因此，原定2011年5月开机的该片，由于与刘德华全国演唱会巡演的档期冲突，推迟到9月开机。据悉刘德华在巡演期间，一有空就仔细研读剧本，与制片方一起探讨角色，力求演绎亚洲版“007”传奇。

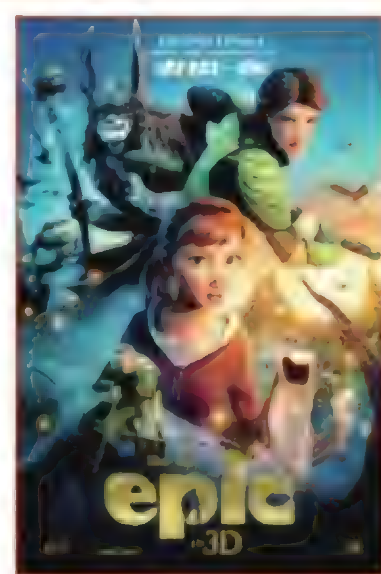
然而，事实证明片方的这些言辞都是大忽悠，本片创下豆瓣历史评分之最，刘德华更是当众道歉，称自己最大的缺点就是不会挑剧本。本片的叙事一塌糊涂，人物关系莫名其妙，转变也乱七八糟，故事讲得东一句西一句，看得人稀里糊涂，如坠云里，不得不让人感叹有钱能使鬼推磨，啥人都能拍电影。



惊天魔盗团
Now You See Me

《惊天魔盗团》是一部从头到脚的烧脑犯罪片。如果你看过预告片和剧照不难看到神似《致命魔术》《盗梦空间》的桥段，诸如《十一罗汉》《魔力麦克》这样的拿来主义也很多。导演也算坦诚，表示在拍摄期间，他一直在观看《大盗》《十一罗汉》《非常嫌疑犯》这类的电影，从中寻找灵感。

烧脑的不仅仅是导演，还有4位骑士魔术团的魔术师。影片中的魔术由演员自己完成，没有使用专业的魔术师，也没有什么镜头上的投机取巧，很多魔术都是用一个摄影机拍摄完成的。主演杰西·艾森伯格学习了一些魔术的基本技巧和基本理论。而另一位主演伍迪·哈里森在拍摄影片前，真的去和魔术师学习了一段时间的心灵感应。演员们的努力，为本片换来了令人信服的观影体验。



森林战士
Epic

《森林战士》改编自美国作家的儿童文学《树叶人和勇敢的好虫子》，原作是一本类似于《爱丽丝漫游奇境》的魔幻文学作品。故事围绕森林中的正邪较量展开，小姑娘玛丽是贯穿故事的人物。科学家爸爸告诉她，世界上有一个精灵国度，那里的人一直在努力保护着生态平衡。后来当玛丽无意间闯入这个神秘的世界，看到会开口说话的鼻涕虫、森林皇后，展开了一场别开生面的——

动作冒险。是的，本片并不是传统的童话电影。导演对原著的故事进行了大规模的调整，在原作的角色设定和世界上，加上了一个现代化的冒险故事，并融入了环保主题。原作本没有太多的动作场面，但在导演的改编下，本片加入了足够多的动作元素，俨然就是标准的好莱坞时髦大片了。

实习大叔
The Internship



当中年大叔遇上象征着新潮与流行的互联网企业会怎样？特别是他们遇到的还是走在时代前言前沿的Google。新老一代的生活理念和习惯就此发生碰撞，擦出阵阵或搞笑，或发人深思的火花。

在影片中，比利和尼克这两个年过四旬的大叔由于突如其来的下岗，一起加入了Google公司，当起了实习生，从基层做起，跟年轻人竞争，打起了人生保卫战，在转正的努力奋斗中，实现了个人价值。虽然说是一部喜剧，但它却有着一个还算温情的主题——代沟和隔阂。在片中，年轻一代的IT人习惯利用网络和电话相互沟通。而两位老古董认准死理——在酒吧喝着啤酒聊着天，那才是沟通感情，由此产生了一系列矛盾和笑料。由于本片的背景假设在Google公司，倒是让《实习大叔》颇有超长版Google宣传片的嫌疑。

对，你的怀疑可以理解，本片堪称一部大型励志喜剧广告片。导演之前并不坚定做这个“广告”的打算，但当他去访问了Google之后，这个公司的一切令他印象深刻——Google内部氛围和一般的公司很不一样，很有自己独特的文化感受，和他之前去拜访过的皮克斯一样，充满了挑战和新意，非常适合他脑海中的影片构思，双方一拍即合。

有意思的是，影片中关于Google的内容有95%是真实的，另外的5%是被理想化的Google。镜头里有关Google的数据就是这家公司现实中的数据，而且在公司场景中出现的那些显示器上的内容也是真实可信的，这些屏幕上的内容有专人负责修正。如果你是Google的忠实用户，想从另一个角度来观察这个互联网第一企业，这是一次不错的机会。



怪兽大学
Monsters University

《怪兽大学》是皮克斯公司年度巨献，也是《怪物公司》的前传。本片从2005年就被提上了日程。可是在当年，迪士尼的CEO迈克尔·埃斯纳并没有和皮克斯的CEO史蒂夫·乔布斯在拍摄事宜上达成一致，于是这部电影就一拖再拖。直到迪士尼把CEO换人，前传的工作才在2011年有所进展。对于当前的皮克斯来说，本片既是他们第一部“前传”动画，也是其最近连续两年《赛车总动员2》《勇敢传说》口碑下滑后的力救之作，意义非同小可。

在影片中，“毛怪”苏利文和“大眼仔”麦克不再是“怪兽合伙人”，他们回到了大学时期的青葱岁月——怪兽也来“致青春”的节奏啊。进入大学后的麦克和苏利文因为一个吉祥物结下了梁子，两个怪物随即开始了对“恐怖王”头衔的争夺。



东方
The East

莫斯在一个秘密的私人公司任职。这间保安公司存在的目的就是保护一切他们的客户所要求保护的东西。故事的介绍看到这里，让人不禁怀疑看到了美国版的《富春山居图》。但是事实证明，文艺系女人演的间谍片，间谍只是一个外壳，影片真正的内核还是文艺。虽然是一部间谍片，但是电影的核心还是莫斯个人的自我发现。导演把惊悚片和令人警醒的想法结合在一起，完成了《东方》这部电影。

在电影中，主角莫斯是一个前FBI的探员，退休后进入一家保安公司。这家公司目前正在经受一个神秘组织“东方”的挑战，这是一个由一群无政府主义者自发建立的组织。受公司之命，莫斯渗透进东方之中，但经过一段时间的相处，莫斯发现自己的道德和行为准则发生了很大的变化……



隐秘而伟大
Secretly and Greatly

随着《苔藓》《我爱你》《邻居》《26年》等由著名漫画家江草原作改编的电影的上映，网络连载人气漫画越来越受到观众的青睐。《隐秘而伟大》同样是根据韩国门户网站Daum上连载的小说改编而成，讲述了潜伏在韩国的朝鲜间谍伪装成无能白痴，混迹首尔的某贫民区，由此发生的一系列有趣而感人故事。

朝鲜的南派特殊工作5446部队精英荟萃，选拔率精确到两万分之一，其中包括最出色的精英要员袁柳焕、共和国顶层干部的儿子李海浪，以及共和国史上最年轻的南派间谍李海镇。3个人被称作是5446部队的传奇人物。他们带着任务来到韩国，一个伪装成贫民区的傻瓜，一个变身立志当歌手的青年，一个成了高中生。在没有任务下达的时间里，他们亲身经历了最下层的苦难生活，感慨良多。

超人——钢铁之躯
Man of Steel

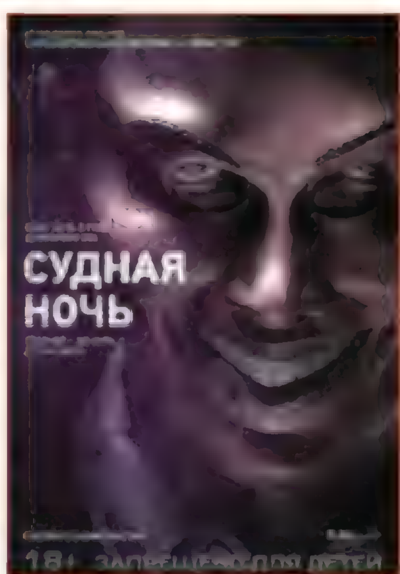
《钢铁之躯》的导演是曾执导过《斯巴达300勇士》《守望者》的扎克·施奈德，此人的片子优点和缺点一样突出，浓墨重彩，不拘小节。在《钢铁之躯》上映前，很多人一厢情愿地认为作为监制的诺兰会为本片出不少力，从而让剧情带上诺兰特有的慎密与张力。但很遗憾，最终我们在《钢铁之躯》里并没有看到这些特质。

在先前的预告片里，观众可以嗅到一些文艺气息。结果到了电影院一看，果然够文艺，全片都是一个色调，加上没有任何3D效果的3D版，戴上眼镜后亮度再降一个档次，iMAX都给人一种看枪版的感觉。叙事搞得无比复杂，从开头冗长的氪星戏，就让人看到了严重失衡的影片节奏。导演力图让氪星这个背景自然一些，结果漏洞百出，想象力与逻辑的短板暴露无遗。



作为一部漫画改编的电影，导演太执着于在影片里塞入大量元素了，大爱、大义、种族、社会形态等等，结果搞得各方面都有不同程度的逻辑漏洞，很多桥段处理得非常仓促。比如超人和美女记者还没怎么接触呢，怎么就拉上手了呢？氪星人搞了“计划生育”后，怎么就放弃星际前哨站了呢？如此这般的生硬的槽点有太多太多。

至于视觉特效，这方面的评价有点两极分化。就如《华盛顿邮报》所言：“施耐德试图用无休止的爆破、撞击、热爆、天翻地覆，以及枪炮和对殴来升级他的视觉奇观，但结果却事与愿违，并且最终显露出此类影片的疲态。”影片里的打斗效果固然出色，甚至可以当成真人版《龙珠》来看，问题就在于无尽的爆炸和碎块让这种震撼来得太廉价了，最终极易导致视觉疲劳。P



人类清除计划
The Purge

本片的故事发生在2029年的美国，那里的人们安居乐业，失业率长期低于1%，犯罪率也持续变低，整个国家经济复苏，一派欣欣向荣景象。然而这看似美好的一切，却是建立在政府的一系列计划上的。由于地球人口过多，美国政府展开了一个12小时内允许所有犯罪行为的计划，来减少一定的人类数量。在这12小时里的一切犯罪——包括谋杀都是合法的。在这12小时里，紧急火警、救护、消防等等公共服务也会被关闭。也就是说，在这12个小时里，一切活动都只能靠自己，而拒绝参加清除计划的人会被绞死。

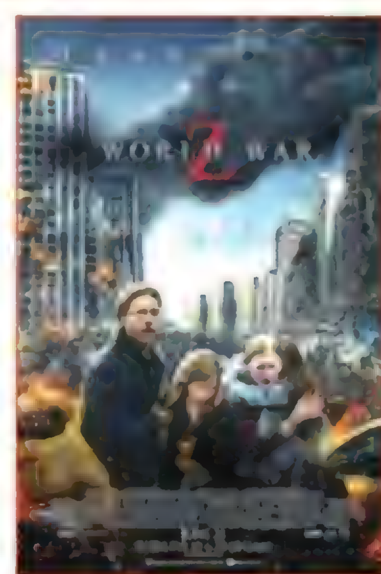
故事就发生在12小时里，主角查理因不忍心让被追杀的陌生人死于非命，给予援手，结果引狼入室。面对着被陌生人引来的亡命之徒，查理除了要誓死保卫家人之外，还要提防自己心中的嗜血恶魔。P



致命黑兰
Colombiana

塔丽亚在10岁的时候目睹了父母被哥伦比亚毒品大王路易斯残酷杀害。逃出生天的卡塔丽亚逃到了芝加哥，投奔了叔叔埃米利奥，后者也是一个黑帮分子。埃米利奥尽量让卡拉勒娅远离黑帮生活的影响，但卡塔丽亚一心想成为一名职业杀手。到了25岁，她终于变成了一个经验丰富、冷酷无情的刺客，她平时为叔叔埃米利奥工作，但内心里的目标却是为自己的父母展开复仇，干掉毒品大亨路易斯。

看上去本片像一个翻版的《这个杀手不太冷》，不过比起这部传世之作，《致命黑兰》还差了点火候。观众看不到女主角身陷阴谋之中，一步步走出黑暗的情节递推，看不到张力充足的人物关系网。主角是天生的杀人机器，她的眼前没有难题，在一场场不过不失缺乏新意的打斗场面中，她完成了复仇。P



僵尸世界大战
World War Z

又是一部跟末日有关的电影，最近突然冒出好几部末日电影，现在真的不是2012年吗？

《僵尸世界大战》的规模足以配得上这个名字。在预告片中，犹如井喷一般的丧尸潮让人震撼至极。这部改编自同名小说的电影是《僵尸世界生存指南》的续篇，作者可谓是全世界最专业的丧尸爱好者和专家，全篇洋溢着对僵尸的爱。原作中的故事都是根据真实故事改编来的，除了丧尸元素。小说里的社会、人性、经济、政治、军队，都是从现实世界照搬来的。因此，小说具有一定的社会学的意义，再加上丧尸元素，也体现出了生存的主题。为了展现小说中的真实氛围，本片在全球取景拍摄，到过菲律宾、美国、英国、匈牙利、马耳他等国家，自然能传递出绿幕所不能比拟的真实。P

这个世界上的游戏展会有很多，但不论是PAX、gamescom、TGS或者是我们的ChinaJoy，都绝对不会像一年一度的E3这样，现尽众生百态，让玩家、媒体和看客尝尽世间百味，体味另一种人生。文/湖南 Dawn

10 其乐融融



E3的关键词是排队和派对

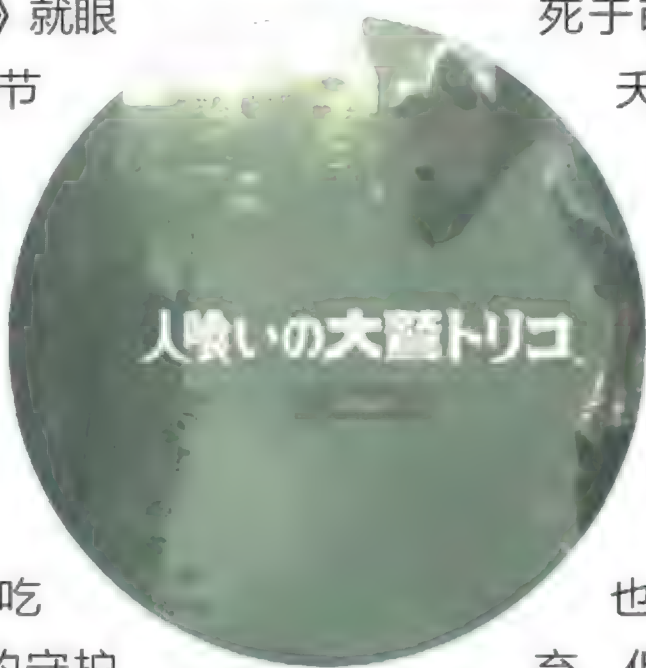
E3对玩家和业界来说，更多的并不是厂商和阵营之间的争斗，而是一场交流融汇的聚会。

对产业而言，E3是一次共谱商机蓝图的盛会，"清晰地勾勒出世界电子娱乐产业的律动脉搏以及今后的发展方向"。对玩家而言，E3就是同一时间、同一地点的一场庙会，在这个充满科技的熙熙攘攘的圈子里，"天下玩友是一家"的氛围是如此浓厚，当然也潜藏着无数的好敌手和好基友。天下玩友是一家，队伍越来越庞大，在游戏机上看脱口秀，断网了就玩单机，那么"两个机顶盒开始了第八世代的家用机纷争"，也是大势所向。

9 怅然若失

E3混得久了，未免会培养出大牌的毛病，况且停摆后的E3，或许对一些厂商来说，并不值得那一大笔参展费。

如果与时间的厮磨能够改变很多，原来惊悚气氛满点的《超凡双生》就眼看着像是有走歪的节奏。E3的关键词是排队和派对，总有些排队的一直在排队，千呼万唤不出来也就成了一种行为艺术，例如屡次缺席的"吃人大舅"《最后的守护者》、一直缺席的《彩虹六号——爱国者》、依旧缺席的暴雪、最近缺席的Take-Two和Rockstar。



你以为它含苞待放，没准就死于萌芽；你以为它就此夭折，某天又会悍然面世，让人舍得等待是一种精妙的情感控制，对事物投入足够多的"认知资源"，最后二者就形成了"共生"关系，也就两厢厮守，不离不弃。但是被无望的期待消耗了太多的热情，难免沦为爱谁谁的心态。

8 自得其乐

到了明年——甚至说都不用明年——独立游戏必然会有更大的份额和更多的闪光灯，谁又能说未来谁才是主角呢？

如果将小成本游戏分为两极，手游为敛财而生，独立游戏则是试图找回游戏原初的乐趣真谛，或者一种理念或美感的传达，以至于可以忽略表现层——《Fez 2》的首支长达48秒的预告片就是一根色彩变幻的线条。这种强调沉浸式的艺术体验连宣传上都完全区别于3A游戏的大张旗鼓，例如Horizon的展厅就见不到相机咔咔咔的闪光，这个僻静的角落本就是小众的艺术沙龙。



独立游戏的小而美体现在哪怕是登陆PS4的独立游戏也没必要借助全新平台作为噱头

7 怒不可遏

Xbox One vs. An Ordinary Brick



	Xbox One	A Brick
P	$499.99	$0.72

爱之愈深，责之愈切，这样理解对不

交流融汇是交流融汇，该有的争吵、站队和互喷不论是A9VG还是NeoGAF都从来不会停歇。

我们能体验前所未有的E3，因为时隔7年的新一轮战争大幕即将拉开，新战役的第一枪能且仅能在E3这个古战场上打响，连央视新闻频道《国际时讯》的报道上也分明写着"微软和索尼'对垒'E3电玩展"。从亚马逊网站上的新主机在线预订量来看，"索粉"拔得头筹，他们得意洋洋地品咂着索尼一剑封喉的三招："不用打卡签到！支持二手交易！仅需399美元！"

构建一个庞大的社区来推广其品牌至关重要，这既需要相互攻讦的不灭怒火，更需要明确的教义，SCE高级副总裁Guy Longworth的答记者问可用于拥趸者自问：我们会采用怎样的策略？我们会坚持怎样的原则？我们拥护什么？我们要怎样实现？这些都非常重要。

6


Coser终于回归了本质属性，就是诠释游戏角色本身的魅……力

心神荡漾

自从E3停摆和露风之后，想在E3看到游戏之外的什么花花世界，未免太浪费那近千美元的入场券。

对感官刺激的需求是天下大同的刚性需求，E3的Showgirl倩影也就成了几乎每本报道E3的杂志福利内容。美联社记者Derrik J. Lang撰文抨击E3模特露肉的低俗风气，他义愤填膺地指出，女性已经占了玩家群体的45%，为什么不顾及她们的观感？其实呢，E3有Showgirl就有Showmuscle，后者的时薪为25美元，对形体健美的硬件要求更甚前者，有游戏经验者从优，而Showgirl工作7小时的日薪一般为200美元，男色还真是廉价呢。

另一方面，经历了2006年的萎缩，E3主办方和参展商开源节流，也间接达到了风化整顿的功效。美在于内涵，而不是内涵图，越来越不撩人的北美大妞们离“咨询客服”越来越近，离“清纯可人”渐行渐远。



微软在此次E3上因为言辞不当丢分严重

5

出乎意料

这些硅谷大腕里脑筋转的是什么弯弯绕我等普通玩家自然无从知晓，可有些时候他们的决定实在是有些匪夷所思。

越是山雨欲来，越会引起全民捕风捉影的无责任猜想，凭借PlayStation Meeting 2013展会上PS4主机造型的浮光掠影，网友们也能拼凑出与真机几乎一致的预测外观。不过大部分的猜想最终落空，业界分析师Colin Sebastian曾预测PS4和Xbox One的售价可能在350美元至400美元之间，哪知后者定价却是令人咋舌的499美元。



最不堪的戏言成真或许是少数赌徒的机遇，然而这种猜想一旦被认真地实现，玩家们也就输了，赔率高达10000:1的猜想是“如果你的Xbox One在24小时之内没有联网，那么微软会Ban掉你的系统”，也差点不幸言中。幸运的是，在千夫所指之下，微软愉快而尴尬地废除了“24小时内联网验证”机制。

喜出望外

惊喜作品其实并非E3的专利，但在E3这个传统占据绝对大舞台的地方，“意料之外”通常都会被无限放大。

育碧重点宣传的《刺客信条Ⅳ》PS4版在演示过程中卡帧乃至宕机，大放异彩的却是育碧没有花大功夫去推销的原创新作《巡回执法组》，这也是作品本身别具一格的优异素质在闪耀发光。本届展会亮点频频，似乎是针对去年寡淡的E3的报复式反弹，旧品牌的新作品，新平台的新创意，老冤家的新交锋，在有一定游龄的玩家积淀情绪的作用下，组成了一系列目不暇接的惊喜。亿千万的回忆一旦发酵，仅仅在《任天堂全明星大乱斗》中出现了洛克人标志性的蓝色身影，也足够让他们为之一振了。

几乎没有实质内容、33秒之短的新《星球大战——战争前线》宣传片却引发了台下掌声雷动，因为这就是重大利好

4

STAR WARS
BATTLEFRONT

3 大失所望

有惊喜，自然就有失望，当期望值与实际表现——不论是播片还是实机——差异太大，在E3这个代表风向的地方，失望指数同样会呈指数级上升。

《崛起》的设计师们悉心地考虑到了一点：个别玩家希望能表演闭着眼睛玩通游戏的绝活

制作从期望蜕变而来的失望尤其让人扼腕，例如任天堂怯场、微软搅黄了自己的赢面、大受好评的《汤姆·克兰西的巡回执法组》却不推出PC版。在Crytek憋了数年，生生从Kinect憋回手柄的《崛起——罗马之子》的试玩中，玩家Mark Serrels发现就是将手柄摆在桌子上，威武的大将军马吕斯·提多照样能利落干脆地完成QTE击杀，这比《猎天使魔女》的“老妈模式”还要更加无脑。“我们不想让玩家感到任何挫折。”Crytek的展会人员充满人文关怀地解释道。然而，在Gametrailers网站评选的最令人失望奖中，各大发行商不提供试玩才是最大的遗憾，“只准看不准摸”，这要玩家如何不去联想播片与成品之间可能天差地别。

1 无限畅想

你看完这一年的E3，总会遐想“明年又会如何？”，在今年这个特殊的时候，更是如此。

以往的世代进化着眼于画面提升，如今画面进化已到了“SD to HD”的瓶颈，图像优劣反而位在其次，传统家用游戏机的功能扩展与革新才是重头戏。例如微软将Xbox One定义为“全功能娱乐解决方案”，不再主打游戏，剑指电视领域，于是拉来了负责《光环》电视剧版的斯皮尔伯格导演、ESPN和好莱坞制片方助阵。在网络社区构建和内容资源数量上，索尼与微软尚有差距，于是PS4被定义为“进化版的高清游戏机”，锁定核心玩家，另外还尤其注重社交分享。

人人都希望在E3上捕捉到产业变化的风向，《福布斯》杂志想看到的是“二手游戏交易、DRM的未来、数字下载的发展、隐私和防盗版的政策，以及索尼、微软、EA和育碧这样的巨头对于未来游戏行业发展的理解及影响”。这不仅是给业内观察以谈资，还将深刻地决定我们未来的娱乐形态。其实每一年的E3展会你都不愿错过，那么，让我们就像《三国志》中的南斗、北斗那样对世间英豪品头论足，酒足饭饱地“看到最后吧”。

玩家源源不断的审美疲劳，才能推动游戏产业变得新颖而伟大，“你”就是救世主

2 叹为观止


因为游戏内数据过于汹涌，第二屏现在还只是个信息终端

所谓“黑科技”，就是你以为它根本不存在，但它就那么实实在在地扇了你一个大嘴巴的东西。

《科技新时代》杂志（Popular Science）6年前预言的未来游戏设计的十大难关早就被一一攻克，新世代的未来科技呼啸而来，Drop-in与Drop-out的半联网机制、智能体感技术、第二屏联动、虚拟实景、声控功能、云计算，所有的体验增强设备都在驱赶着玩家身体力行地投入游戏，而且还是和真人较量，一场游戏打下来可能比打一场仗还累。我们可以想象一下全副武装的玩家在《战地4》联机对战里抢滩登陆的一幕：那位刚晋升为指挥官的玩家冷静地摘下头戴的Oculus Rift，放下浸湿汗水的Xbox One手柄，操起手边的平板电脑运指如飞。片刻之后，布设在外滩的几枚导弹腾空而起，“Good kill, good kill”的捷报似乎已经在耳边作响。

大众软件旬刊
2013年08月中
总第448期



主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑戬 陈子赟
本期责编黄利东
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2013年8月8日
定价人民币10.00元

技术流失

甲骨文demonoracle@popsoft.com.cn

经过漫长的沉寂，国外游戏行业终于随着今年E3上两台新主机的亮相而变得朝气蓬勃起来。玩家和媒体在比较新主机的优劣、在展望次世代Title，厂商们在忙不迭地展示新技术、秀画面。网络让这一切离我们那么近，网络也让这一切变得那么远——下一代主机的网络功能更丰富，同时也意味着在国内更难以享受到完整的服务。

对国内玩家来说，悲剧还不限于此。用我一个业内的“码农”朋友的话说：“看到新主机的硬件配置，很是感慨。”在单机时代，国产游戏小众落后，技术上跟国外差一大截。到了网游时代，钱赚得多了，厂商在技术上舍得投入了一些，让码农隐约看到了接近顶级图形技术的感觉。前几年一些一线厂商相继发布大型网游，在图形技术上有了明显的抬头迹象。没想到才没两三年，大型网游衰落得就这么快。页游和移动游戏雄起，都是对图形技术没那么高要求的。一瞬间，业内研究顶级图形的人就少了很多。现在次世代主机发布，国内已不只是落后这么简单，而是没有机会追赶了，因为这样的技术短期内国内不需要。就像大飞机项目一样，没有了国产大飞机这个平台，相应的技术人员和技术储备自然就会流失。

技术的苗头还没燃起就已经熄灭，换来的是无数的营收奇迹，对国内游戏行业来说真不知是福是祸……

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

最后是责编大家谈环节……



Oracle：这期喷了“戴夫教你学内购”，区区两页意犹未尽啊……



浮云：不差钱当然要内购，一个窝瓜才18块！看我的豌豆机关枪射手呀哈哈哈……



蓝星：叫你们等PC版，偏要去玩什么iOS版，到了PC上一个修改器不就搞定了吗。



digmouse：你们在说什么？Steam在夏季特卖啊！两美刀的《新维加斯》！



梅林粉杖：呵呵。iPad？那不是新闻阅读器+视频播放器吗？


修真世界
XZSJ.11408.COM



《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为最终广大的电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行
单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元。



大众软件果然棒

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博
大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动。

邮发代号：082-726
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN